



Universidade Federal de Goiás  
Faculdade de Artes Visuais  
Programa de Pós-Graduação em  
Arte e Cultura Visual

# VIDEOHQESCULTURA: UMA POÉTICA NARRATIVA

Fábio Purper Machado  
Tese de Doutorado  
Goiânia, 2017

---

**TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES  
ELETRÔNICAS DE TESES E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG**

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

**1. Identificação do material bibliográfico:**     Dissertação     Tese

**2. Identificação da Tese ou Dissertação**

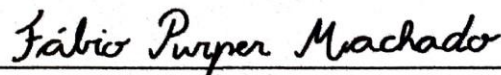
Nome completo do autor: Fábio Purper Machado

Título do trabalho: VideoHQescultura: Uma poética narrativa

**3. Informações de acesso ao documento:**

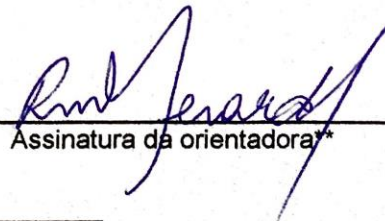
Concorda com a liberação total do documento  SIM     NÃO\*

Havendo concordância com a disponibilização eletrônica, torna-se imprescindível o envio do arquivo em formato digital PDF da tese ou dissertação.



Assinatura do autor

Ciente e de acordo:

  
Assinatura da orientadora\*\*

Data: 28 / 12 / 2017 .

\* Neste caso o documento seria embargado por até um ano a partir da data de defesa. A extensão deste prazo suscita justificativa junto à coordenação do curso. Os dados do documento não seriam disponibilizados durante o período de embargo. Casos de embargo: Solicitação de registro de patente; Submissão de artigo em revista científica; Publicação como capítulo de livro; Publicação da dissertação/tese em livro.

\*\* A assinatura deve ser escaneada.

Universidade Federal de Goiás  
Faculdade de Artes Visuais  
Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual - Doutorado

# VIDEOHQESCULTURA: UMA POÉTICA NARRATIVA

Fábio Purper Machado

Tese apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual - Doutorado, da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, como exigência parcial para obtenção do título de Doutor em Arte e Cultura Visual, linha de pesquisa Poéticas Visuais e Processos de Criação, com orientação da Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Rosa Maria Berardo.

Goiânia / GO, 2017



Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Purper Machado, Fábio  
VideoHQescultura [manuscrito] : Uma Poética Narrativa / Fábio  
Purper Machado. - 2017.  
xiv, 189 f.: il.

Orientador: Profa. Dra. Rosa Maria Berardo.  
Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de  
Artes Visuais (FAV), Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura  
Visual, Goiânia, 2017.

Bibliografia.  
Inclui lista de figuras.

1. Escultura. 2. História em quadrinhos. 3. Vídeo. 4. Narrativas  
visuais. 5. Animação. I. Berardo, Rosa Maria, orient. II. Título.

CDU 7




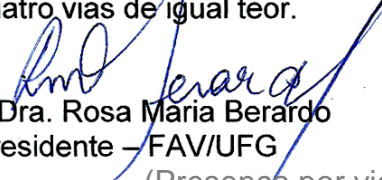
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL  
Campus Samambaia – Caixa Postal 131 – CEP: 74.001-970 – Goiânia/GO.  
Fones: (62) 3521-1440      www.fav.ufg.br/culturavisual

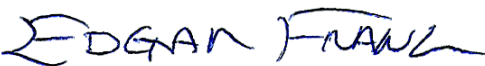
Ata nº 020/2017 da reunião da banca examinadora da defesa de tese de **FÁBIO PURPER MACHADO**– Aos dezenove dias do mês de dezembro do ano de dois mil e dezessete, às 9h00min reuniram-se os componentes da Banca Examinadora: Professores Doutores: Rosa Maria Berardo(FAV/UFG) – orientadora, Gazy Andraus (UEMG), Suzete Venturelli (UnB), Edgar Silveira Franco (FAV/UFG) e Thiago Fernando Sant’Anna e Silva (FAV/UFG) para, sob a presidência da primeira, e em sessão pública realizada no auditório da Faculdade de Artes Visuais, Campus Samambaia, procederem à avaliação da defesa de tese intitulada: VIDEOHQESCULTURA: UMA POÉTICA NARRATIVA, em nível de Doutorado, área de concentração em Arte, Cultura e Visualidades, linha de pesquisa Poéticas Visuais e Processos de Criação, de autoria de FÁBIO PURPER MACHADO, discente do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás. A sessão foi aberta pela presidente da Banca Examinadora Rosa Maria Berardo, que fez a apresentação formal dos membros da Banca e fez constar em ata a participação via Skype do membro externo Profa. Suzete Venturelli. A palavra a seguir, foi concedida ao autor da tese que, em 20 minutos procedeu à apresentação de seu trabalho. Terminada a apresentação, cada membro da Banca arguiu o examinando. Terminada a arguição, procedeu-se à avaliação da defesa. Tendo-se em vista o que consta na Resolução nº. 1403/2016 do Conselho de Ensino, Pesquisa, Extensão e Cultura (CEPEC), que regulamenta o Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, a tese foi considerada aprovada por unanimidade, com as seguintes observações por parte da banca:

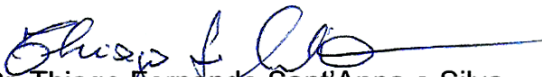
*A banca sugere que a produção audiovisual da tese seja enviada para festivais nacionais e internacionais*

Cumpridas as formalidades de pauta, a presidência da mesa encerrou esta sessão de defesa de tese e para constar eu, Alzira Martins Prado, secretária do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, lavrei a presente Ata que depois de lida e aprovada, será assinada pelos membros da Banca Examinadora em quatro vias de igual teor.

  
Prof. Dr. Gazy Andraus  
Membro – UEMG

  
Prof. Dra. Rosa Maria Berardo  
Presidente – FAV/UFG  
(Presença por videoconferência)  
Prof. Dra. Suzete Venturelli  
Membro – UnB

  
Prof. Dr. Edgar Silveira Franco  
Membro – FAV/UFG

  
Prof. Dr. Thiago Fernando Sant’Anna e Silva  
Membro – FAV/UFG

Universidade Federal de Goiás  
Faculdade de Artes Visuais  
Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual

# VIDEOHQESCULTURA: UMA POÉTICA NARRATIVA

Fábio Purper Machado

Tese de Doutorado - defesa em 19 de dezembro de 2017

## BANCA EXAMINADORA



Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Rosa Maria Berardo (UFG) - Presidenta (orientadora)



Prof. Dr. Edgar Silveira Franco (UFG) - Titular interno



Prof. Dr. Thiago Fernando Sant'Anna (UFG) - Titular interno

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Leda Maria Barros Guimarães (UFG) - Suplente interna



Prof. Dr. Gazy Andraus (UEMG) - Titular externo

(Presença por videoconferência)

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Suzete Venturelli (UnB) - Titular externa

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Rebeca Lenize Stumm (UFMS) - Suplente externa

# AGRADECIMENTOS

A Tamiris Vaz, artista / pesquisadora / professora que me inspira a cada momento de nossa jornada compartilhada de vida, agradeço sempre por toda a força, ajuda, paciência e dedicação.

Agradeço a Rosa Berardo, que acreditou no meu projeto, valorizou liberdade e confiança em sua orientação e também tem sido amiga e fundamental em minha aproximação a um campo com o qual pretendo manter laços, o da animação.

À minha família no Rio Grande do Sul, especialmente mãe, avó, irmã e sobrinhos, sempre de braços abertos e me apoiando como podem em minhas decisões, por mais insensatas que pareçam.

Aos colegas / professores / amigos que encontrei pelo caminho e que me ajudaram tanto com as demandas acadêmicas quanto na concepção de diferentes formas de ver o mundo e de viver a arte.

Agradeço também à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Goiás (FAPEG), pelo financiamento deste trabalho.

## RESUMO

Estes são os processos de um artista pesquisador que discute sua poética e traça diálogos desta com conceitos operacionais de diferentes origens. O trabalho artístico aqui abordado consiste numa série de criações de minha autoria, que chamo videoHQesculturas, e defino como narrativas em movimento entre os campos artísticos da escultura, da história em quadrinhos (HQ) e do vídeo. Escolho como foco da investigação aqui desenvolvida aquelas que resultam em vídeos, e que vêm a ser permeadas por questões oriundas dos campos do cinema, da fotografia e da animação. Relações entre os sentidos do tato e da visão experimentadas com a VHQE dialogam com a “Teoria da Visão Táctil” (José Val Del Omar) e com o conceito de “imagem-tempo” (Gilles Deleuze), que contribui para este trabalho com sua noção de um cinema que propõe blocos de sensação com a materialidade dos objetos filmados. Dialogo com o “efeito escultura” (Régis Durand, Phillipe Dubois), ao valorizar tridimensionalidades no suporte plano do vídeo, e com as noções de “narrativa transmídia” (Henry Jenkins, Edgar Franco) e “HQ expandida” (Gazy Andraus), entre outros conceitos envolvendo a pluralidade de meios de se contar histórias. Relações entre imagem e escrita presentes nas videoHQesculturas são também abordadas, assim como questões em comum com poéticas de outros artistas dentro dessas áreas e principalmente em movimento entre elas. Além disso, a característica tergiversativa presente na porção textual de vários dos trabalhos que compõem o corpo desta pesquisa é tomada como fio condutor para o estabelecimento de um universo ficcional, aqui batizado “Tergiverso Ficcional”. São então desenvolvidos alguns parâmetros e referenciais para uma exploração inicial de um campo artístico que se faz de movimentos e de fazeres limítrofes entre os campos artísticos escolhidos.

**Palavras-chave:** Escultura; História em quadrinhos; Vídeo; Narrativas visuais; Animação.

# ABSTRACT

These are the processes of an artist researcher who discusses his poetic and traces its dialogues with operational concepts from different origins. The artistic work that is covered here consists of a series of creations of my own, which I call videocomicsculptures, and are defined as narratives in movement between the artistic fields of sculpture, comics and video. I choose to focus this research on the ones that result in videos, and that come to be permeated by issues from the fields of film, photography and animation. Relations between the senses of touch and vision that are experienced with the videocomicsculptures dialogue with the “Tactile Vision Theory” (José Val Del Omar) and with the concept of “image-time” (Gilles Deleuze), which contributes to this work with the notion of a cinema that proposes blocks of sensation with the materiality of filmed objects. There is a dialog with the “sculpture effect” (Régis Durand, Phillipe Dubois), by valuing tridimensionalities in the flat support of the video, and with the notions of “transmedia narrative” (Henry Jenkins, Edgar Franco) and “expanded comics” (Gazy Andraus), among other concepts that involve the plurality of means of telling stories. Relations between image and writing that are present in the videocomicsculptures are also addressed, as well as issues in common with poetics of other artists within these areas and especially in movement between them. Moreover, the tergiversative feature present in the textual portion of several of the works that compose the body of this research is taken as the guiding thread for the establishment of a fictional universe, here baptized “Fictional Tergiverse”. Some parameters and benchmarks are then developed for an initial exploration of an artistic field that is made of movements and boundary works between these chosen artistic fields.

**Keywords:** Sculpture; Comics; Video; Visual narratives; Animation.

## RESUMEN

Estos son los procesos de un artista investigador que discute su poética y traza diálogos de ésta con conceptos operativos de diferentes orígenes. El trabajo artístico aquí abordado consiste en una serie de creaciones de mi autoría, que llamo videotebeosculpturas, y defino como narrativas en movimiento entre los campos artísticos de la escultura, del tebeo y del video. Selecciono como foco de la investigación aquí desarrollada aquellas que resultan en videos, y que vienen a ser permeadas por cuestiones oriundas de los campos del cine, de la fotografía y de la animación. Las relaciones entre los sentidos del tacto y de la visión experimentadas con la videotebeosculptura dialogan con la “Teoría de la Visión Táctil” (José Val Del Omar) y con el concepto de “imagen-tiempo” (Gilles Deleuze), que contribuye a este trabajo con la noción de un cine que propone bloques de sensación con la materialidad de los objetos filmados. Dialogo con el “efecto escultura” (Régis Durand, Phillipe Dubois), al valorar tridimensionalidades en el soporte plano del vídeo, y con las nociones de “narrativa transmedia” (Henry Jenkins, Edgar Franco) y “tebeo expandido” (Gazy Andraus), entre otros conceptos involucrando la pluralidad de medios de contar historias. También abordo las relaciones entre la imagen y la escritura presentes en las videotebeosculpturas, así como cuestiones en común con poéticas de otros artistas dentro de esas áreas y principalmente en movimiento entre ellas. Además, la característica tergiversativa presente en la porción textual de varios de los trabajos que componen el cuerpo de esta investigación es tomada como hilo conductor para el establecimiento de un universo ficcional, aquí bautizado “Tergiverso Ficcional”. Se desarrollan algunos parámetros y referenciales para una exploración inicial de un campo artístico que se hace de movimientos y de haceres limítrofes entre los campos artísticos escogidos.

**Palabras-clave:** Escultura; Tebeo; Video; Narrativas visuales; Animación.

# LISTA DE IMAGENS

<b>Figura 1:</b> Imagem da videoHQescultura “Se Passa” (Fábio Purper, 2017, 6min 09s). .....	1
<b>Figura 2:</b> Mapa conceitual auxiliar da construção desta tese. ....	5
<b>Figura 3:</b> “Extendit Manus”. 2014 - 1min 09s - <a href="https://www.dropbox.com/s/9ttjzfl0q5luzr">dropbox.com/s/9ttjzfl0q5luzr</a> .....	8
<b>Figura 4:</b> “A Quem”. 2015 - 5min 18s - <a href="https://www.dropbox.com/s/pnygiygvh2nrkki">dropbox.com/s/pnygiygvh2nrkki</a> .....	9
<b>Figura 5:</b> “VHQEforismo”. 2017 - 21s - sem áudio - <a href="https://www.dropbox.com/s/h1q7ggeh6oibf8">dropbox.com/s/h1q7ggeh6oibf8</a> .....	10
<b>Figura 6:</b> “Proporções”. 2017 - 3min 53s - amostra em <a href="https://vimeo.com/248596904">vimeo.com/248596904</a> .....	11
<b>Figura 7:</b> “Se Passa”. 2017 - 6min 09s - amostra em <a href="https://vimeo.com/248596963">vimeo.com/248596963</a> .....	12
<b>Figura 8:</b> “Por um Som Orgânico”, 2017 - 3min 48s - amostra em <a href="https://vimeo.com/248587840">vimeo.com/248587840</a> .....	13
<b>Figura 9:</b> “Diálogos Pálidos”. 2014 - esculturas: alturas 38 e 44 cm, projeção: 100" - sem áudio.....	14
<b>Figura 10:</b> “A Epopeia do Doutor Tergiverso”. 2014 - 45 x 27 x 20 cm - 3min - sem áudio (à direita exposta na cidade de Anápolis junto a outras esculturas) .....	15
<b>Figura 11:</b> "Narrativas do Grotesco Cotidiano". 2012 - 3min 07s - <a href="https://youtu.be/8hKNOC2zhGU">youtu.be/8hKNOC2zhGU</a> .....	16

<b>Figura 12:</b> "Então Vá!". 2012 - 1min 40s - <a href="https://www.dropbox.com/s/zbrjaa7w9kkd84w">www.dropbox.com/s/zbrjaa7w9kkd84w</a> .....	17
<b>Figura 13:</b> "Golem: Trajetória de uma escultura". 2007 - 9min 11s - <a href="https://youtu.be/Jb2SFvR4JKE">youtu.be/Jb2SFvR4JKE</a> .....	18
<b>Figura 14:</b> Imagem da videoHQescultura “A Quem” (2015, 5min18s. Fábio Purper) .....	19
<b>Figura 15:</b> Imagem da videoHQescultura “A Quem” (Fábio Purper, 2015, 5min18s) .....	23
<b>Figura 16:</b> José Val del Omar. Imagens de “Fuego en Castilla (Tactilvisión del páramo del espanto)” (1960, 17min51s). Fonte: < <a href="http://www.valdelomar.com">www.valdelomar.com</a> > .....	30
<b>Figura 17:</b> Detalhe de escultura em ferro e papel (altura 56cm) iluminada por luz de ataque e compensação difusas (esq), luz dura de ataque e ompensação por reflexo (centro), e por contraluz e compensação de baixa intensidade (dir). (Fábio Purper, 2017). .....	37
<b>Figura 18:</b> Instantâneas do filme “Fuego en Castilla” de José Val Del Omar (1960), mostrando luzes alternadas de seu sistema de visão táctil.....	39
<b>Figura 19:</b> Instantâneas da narrativa “A Quem” (Fábio Purper, 2015, 5min18s): contraluz pulsando em diferentes intensidades e cores. ....	41
<b>Figura 20:</b> Imagem de banco de dados de videoHQesculturas (2017, Fábio Purper). .....	46

**Figura 21:** Detalhes da HQ-escultura “ConDomínio” (2011) e da escultura-HQ “Os Nomes e seus Homens” (2012) (ambas por Fábio Purper e Tamiris Vaz). À direita experimentação sem título com escultura em terracota (2011, Fábio Purper). ..... 50

**Figura 22:** Imagens do vídeo “Golem: Trajetória de uma escultura” (Fábio Purper, 2007-2009, 9min11s). ..... 52

**Figura 23:** Detalhes das versões de "Então Vá!" (2013, 1m 40s, Fábio Purper): a partir da esquerda, a videoHQescultura, a HQ-escultura e a HQ mimeografada. .... 54

**Figura 24:** Detalhes de duas versões das “Narrativas do Grotresco Cotidiano”, a HQ-escultura (2011) e a videoHQescultura (2012, 3m 08s, na foto exposta no Museu de Arte de Santa Maria). (Fábio Purper). ..... 55

**Figura 25:** Detalhes das videoHQesculturas “Extendit Manus”, “Diálogos Pálidos” e “A Epopeia do Dr. Tergiverso” (Fábio Purper, 2014). ..... 60

**Figura 26:** Detalhes das videoHQesculturas “A Epopeia do Dr. Tergiverso” e “Diálogos Pálidos” (ambas em ferro, papel e projeção de vídeo) (Fábio Purper, 2014). ..... 63

**Figura 27:** Imagens da videoHQescultura "Extendit Manus" (Fábio Purper, 1min 09s, 2014). ..... 70

**Figura 28:** Imagens da escultura-HQ "Os Nomes e seus Homens" (Tamiris Vaz e Fábio Purper, 2012, testes de filmagens por Fábio Purper, 2016). ..... 72

**Figura 29:** Nam June Paik: “Buda-TV” em versões de 1974 (esq.) e 2002 (dir.). Fontes: [cahierdeseoul.com](http://cahierdeseoul.com); [artfund.org](http://artfund.org). .... 77

**Figura 30:** José Val Del Omar. Sequência do filme “Acariño Galaico (de barro)” (concluído postumamente pela Filмотeca de Andaluzia, em 1995, com direção de Javier Codesal). ..... 82

**Figura 31:** Imagens de filmagem de teste com diferentes posicionamentos de luz (Fábio Purper, 2017). ..... 86

**Figura 32:** Imagens da videoHQescultura “Proporções” (Fábio Purper, 3min 53s, 2016) ..... 88

**Figura 33:** Nina Paley. imagens do vídeo “All creative work is derivative”. Fonte: QuestionCopyright.org. .... 90

**Figura 34:** Imagens de experiência com animação em stop-motion (Fábio Purper, 2016). ..... 95

**Figura 35:** Detalhe da videoHQescultura “Extendit Manus” (Fábio Purper, 1m09s, 2014). ..... 98

**Figura 36:** Imagem da videoHQescultura “A Quem” (Fábio Purper, 5min14s, 2015). ..... 102

**Figura 37:** Imagens da videoHQescultura “Se Passa” (2017, Fábio Purper, 6 min 09s.) ..... 105

**Figura 38:** Imagem da videoHQescultura “Se Passa” (2017, Fábio Purper, 6 min 09s.) ..... 108

**Figura 39:** Imagens da HQ expandida "Convergência", de Gazy Andraus (1min 45s, 2014, páginas 1 e 5 em suas duas versões). Fonte: ANDRAUS, 2014. .... 113

**Figura 40:** Gazy Andraus. HQ 3D (2016-2017). ..... 115

Figura 41: Fábio Purper e Tamiris Vaz. HQEforismo. Colagem de fotografias e traço digital. .... 118

**Figura 42:** Fábio Purper e Tamiris Vaz. “VHQEforismo”, 2017, animação em stop-motion, duração: 21s. .... 121

**Figura 43:** Nick Sousanis. Páginas 28 e 39 de “Desaplanar” (2017). ..... 123

**Figura 44:** Julio Plaza. Imagens do videopoema “Museu” (1981, 3min54s). Fonte: documentário "Julio Plaza, o poético e o político" <[youtu.be/GgzdAv1funo](https://youtu.be/GgzdAv1funo)> ..... 132

**Figura 45:** Patricia Claro. Imagens de "Formas de Água" no Museu da República (Brasília, DF, 2016). Fonte: registro pessoal. À direita alguns dos caligramas que a artista extrai dos reflexos da água em movimento. Fonte: Formas de Água (catálogo, 2015)..... 133

**Figura 46:** Detalhes de instantâneas do filme "O Gabinete do Doutor Caligari" (Robert Wiene, 1920)..... 136

**Figura 47:** Imagens do filme "Monumento" (Gregório Graziosi, 2012). Fonte: <[youtu.be/Hj0YuHvu7a0](https://youtu.be/Hj0YuHvu7a0)>..... 138

Figura 48: Sequência de imagens do filme "As estátuas também morrem" (Alain Resnais e Chris Marker, 1953). ..... 140

**Figura 49:** Detalhe da videoHQescultura "A Epopeia do Dr. Tergiverso" (Fábio Purper, ferro, papel e tela de vídeo. 45 x 27 x 20 cm, 3 min. cíclicos, 2014)..... 144

**Figura 50:** Detalhes de "Filactério" (escultura-HQ, 2012), "Extendit Manus" (VideoHQescultura, 2014, 1m09s) "Diálogos Pálidos" e "A Epopeia do Dr. Tergiverso" (videoHQesculturas, 2014) (Fábio Purper)..... 147

**Figura 51:** Luigi Serafini. Páginas de "Codex Seraphinianus", 1978. Fonte: <[www.ubu.com](http://www.ubu.com)>..... 151

**Figura 52:** Alan Moore, Shawn McManus, Tatjana Wood. Detalhe da página 8 da história em quadrinhos "Pog",

originalmente publicada em Swamp Thing nº 32 em 1985. Imagem de reencadernação de 2015, p.161. .... 153

**Figura 53:** Paulo Gomes. "Festa Galante", 2000-2001. Impressão s/ lona vinílica, 57 x 127 cm. Fonte: SILVA, 2009. 158

**Figura 54:** Fábio Zimbres. "O Evangelho segundo Primal e Tauba". Fonte: Paixão Jr, 2015, ..... 162

**Figura 55:** Imagens de experiência com animação em stop-motion (Fábio Purper, 2016, fotos realizadas em oficina com Dustan Oeven na Escola Goiana de Desenho Animado)..... 164

**Figura 56:** Imagens do *ga-nime* "H.P. Lovecraft's The Dunwich Horror and Other Stories" (Ryo Shinagawa e Shohei Yamashita, Toei Animation, 2007). Fonte: <[www.dailymotion.com](http://www.dailymotion.com)>. .... 166

**Figura 57:** Imagens de "Por um Som Orgânico" (roteiro Edgar Franco, videoHQescultura Fábio Purper, 2017, 3min 48s). .... 171

**Figura 58:** Imagem de filmagem da escultura-HQ "Os Nomes e seus Homens" (Fábio Purper e Tamiris Vaz, 2012, filmagem por Fábio Purper, 2017)..... 174

**Figura 59:** Imagens da videoHQescultura "Se Passa" (2017, Fábio Purper, 6min 09s.). ..... 177

**Figura 60:** Imagens da videoHQescultura "Se Passa" (2017, Fábio Purper, 6min 09s.). ..... 179

# SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>1</b>	<b>3. IMAGEM, ESCRITA, TEMPO.....</b>	<b>98</b>
<b>1. ESCULTURA, TATO, VÍDEO.....</b>	<b>19</b>	3.1. Palavrado aliterante .....	99
1.1. Dividir para conquistar .....	20	3.2. Escritas, balões, cartelas.....	109
1.2. Arame, papel e olhos de alfinete.....	24	3.3. HQ expandida, HQtrônica, HQforismo .....	111
1.3. Visões tácteis .....	28	3.4. “Desaplanar” .....	122
1.4. Movimento, luz, textura.....	34	3.5. Imagem-movimento, imagem-tempo.....	125
1.5. Além das disciplinas .....	42	3.6. Palavra na tela .....	130
<b>2. FAZERES IMPUROS .....</b>	<b>46</b>	3.7. Alguns blocos de sensações .....	137
2.1. A peste .....	47	<b>4. O TERGIVERSO .....</b>	<b>144</b>
2.2. Desde antes o vídeo já roía as beiradas.....	49	4.1. Tergiversadores .....	145
2.3. De foto e de vídeo.....	57	4.2. Eloquências .....	149
2.4. Algumas experiências de 2014 .....	59	4.3. Narrar sem contar histórias .....	157
2.5. Narratividades .....	66	4.4. Antropomorfos vizinhos .....	160
2.6. Expansões, hibridações .....	74	4.5. Dos universos ficcionais... ..	165
2.7. Escultura ou boneco? .....	84	4.6. ...Ao tergiverso ficcional.....	172
2.8. E se desierarquizássemos as imagens? .....	90	<b>SIN FIN.....</b>	<b>174</b>
2.9. A sinestesia também é um sintoma.....	93	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>182</b>

# INTRODUÇÃO



Figura 1: Imagem da videoHQescultura “Se Passa” (Fábio Purper, 2017, 6min 09s).

Esta é a narrativa de um processo de criação. Seu tema é uma poética de movimentos entre fazeres artísticos e alguns dos desdobramentos conceituais daí possibilitados. O objeto investigado são as “videoHQesculturas”, narrativas visuais produzidas a partir de uma diluição de limites entre a escultura, as histórias em quadrinhos e o vídeo, e as escritas e imagens que constam nesta tese tratam da exploração de possibilidades proporcionadas por um movimentar-se entre esses três campos artísticos.

Nestes movimentos entre linguagens, ocorrem diferentes impregnações entre elas, resultando em variados formatos, dos quais dois se destacam: peças únicas tridimensionais narrativas com elementos de vídeo, e arquivos de vídeo onde figuram esculturas e recursos visuais dos quadrinhos. O foco desta tese se situa no segundo caso, contando com a imaterialidade proporcionada pelo meio digital e com um esforço de valorização de características próprias da textura e tridimensionalidade das esculturas – embora isto não impeça a presença de escritas sobre experiências no formato da peça única, já que elas ajudam a constituir

bases necessárias à construção das demais. Junto às pesquisas de referenciais sobre as linguagens e as temáticas por onde estas narrativas transitam, empreendo uma série de operações em ordens variáveis:

- o modelado escultórico de cenas figurativas (geralmente em arame e papel, às vezes em cerâmica);
- a criação de escritas, às vezes a tinta sobre papel, em outras através de desenho digital;
- a captação das esculturas e escritas a mão para o meio digital através de vídeo ou fotografias em sequência;
- a elaboração de roteiros (às vezes colaborativamente);
- a edição dos vídeos, a partir de questões da montagem cinematográfica, e envolvendo sobreposições entre as imagens das esculturas e as escritas;
- a confecção de elementos cenográficos e/ou arranjos para a presença de elementos em vídeo junto a esculturas em espaços expositivos (especialmente no começo desta investigação).

Durante o período entre 2014 e 2017, que compreende meu vínculo como discente na Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás, realizei duas instalações audiovisuais e seis vídeos de durações que variam entre os 21 segundos e os 6 minutos, para os quais constituí um banco de dados de cerca de 3 horas de filmagens de esculturas, mais algumas centenas de fotos para trechos animados e cerca de 30 minutos de registros de elementos da natureza em movimento destinados a fins de pós-produção. Neles figuram cerca de 12 esculturas em ferro e papel, a maior parte produzida também a partir do ano de 2014.

A categoria de pesquisa que se costuma academicamente chamar “pesquisa em arte”, na qual este texto pode se encontrar inserido, tem como foco a condução de uma investigação poética entrelaçada a uma produção textual que dialoga com conceitos operatórios e com questões relativas à instauração desse trabalho. Sandra Rey (1996, p.82) afirma que “o artista que realiza uma pesquisa no âmbito universitário concebe seu fazer artístico como práxis, sendo portador de uma dimensão teórica e,

consequentemente, articulando seu fazer de ateliê com a produção de conhecimento”. A pesquisa em arte se caracteriza como um diálogo, um “vaivém” (LANCRI, 2002), um borrar de fronteiras entre os âmbitos ditos teóricos e práticos, que se dá ao operarmos com conceitos que não explicam o trabalho, mas sim instigam diferentes olhares sobre ele, atuando junto a ele na criação de sentidos.

Os tópicos a seguir dialogam com conceitos que se podem definir como operatórios ou operacionais. “Um conceito é operacional, no campo das ciências humanas, quando permite relacionamentos que seriam impossíveis efetuar sem ele” (LANCRI, 2002, p.28). Quando, no lugar de emprendermos uma aplicação fiel de conceitos preestabelecidos, os remodelamos a fim de abrirmos caminho para potencialidades criadoras. Quando trabalhamos com conceitos sem os ver como fixos ou intocáveis, quando os misturamos e construímos nossas próprias versões para criar algo, em qualquer área do conhecimento que estejamos.

Dos diferentes movimentos que empreendi entre a escultura, o vídeo e os quadrinhos durante esta pesquisa (e

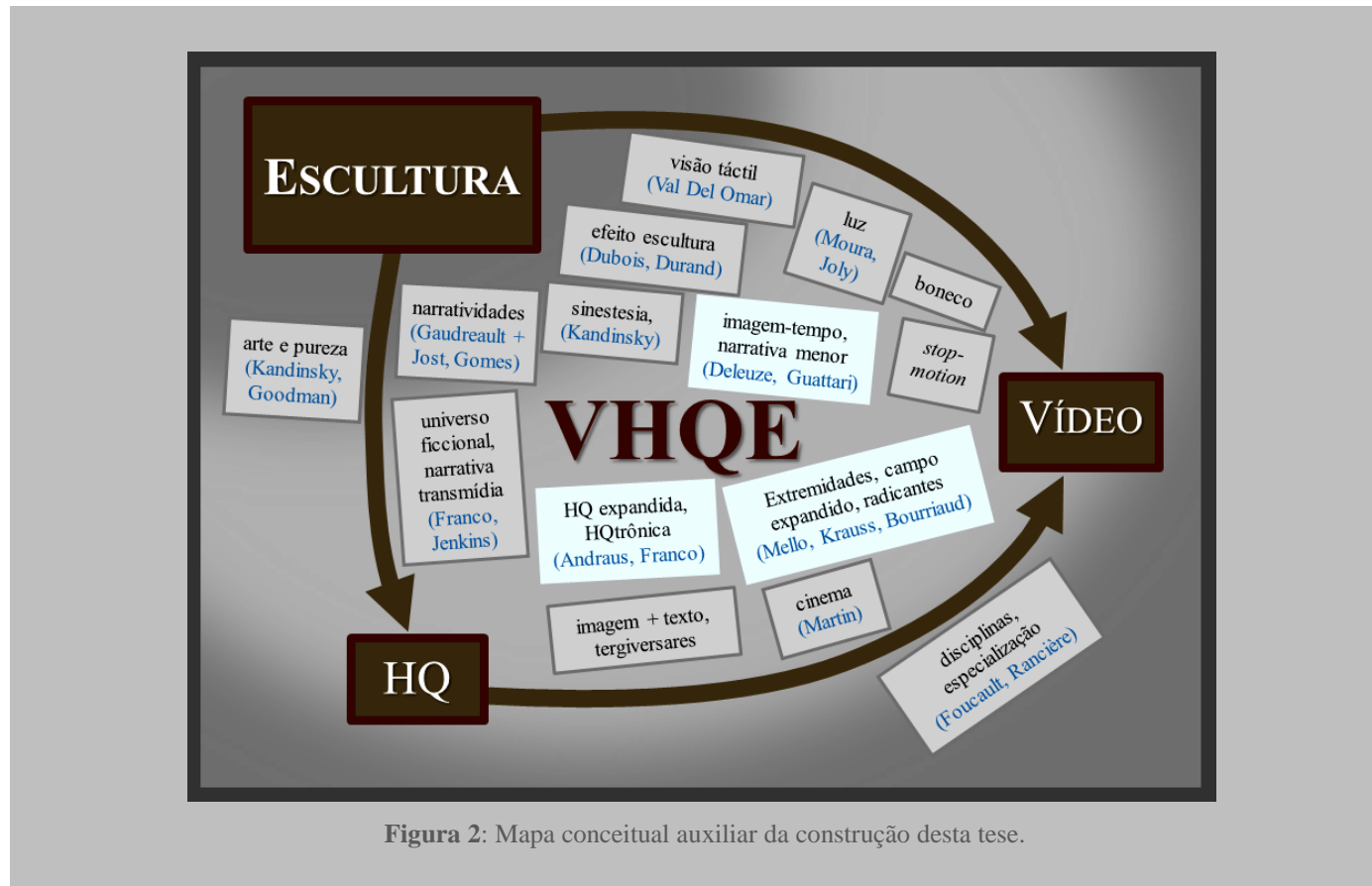
também um pouco antes dela), foco a escrita desta tese naqueles que resultam em vídeos como “produto final”. Num demorar-me sobre esses processos de criação e suas relações conceituais, deles enfatizo a experiência com a tridimensionalidade das esculturas, associando enquadramentos, iluminações e movimentações cinematográficas de câmera a recursos visuais da linguagem dos quadrinhos.

Entre tais diálogos conceituais, figuram aqui embates que podem ser categorizados como relativos à forma do trabalho que empreendo: tanto a “Teoria da Visão Táctil”, proposta pelo cineasta espanhol José Val del Omar (1904-1982) quanto o conceito de “efeito escultura” (descrito pelos franceses Régis Durand e Phillippe Dubois) nos conduzem a um pensar sobre a presença de sensações características do tridimensional transpostas a suportes planos.

Dos conceitos relativos ao modo de operar que perpassam essa escrita, temos os de “imagem-tempo”, “literatura menor” e “fabulação”, desenvolvidos por Gilles Deleuze

(1925-1995), Félix Guattari (1930-1992) e Henri Bergson (1859-1941). E aparecem também referências relativas ao contexto da arte e de outras produções visuais que não dependem desta categorização. Esquematizei alguns desses conceitos e procedimentos num mapa conceitual que tem me auxiliado a entender os fluxos de ideias entre eles e a estruturar esta tese. Após uma série de transformações, o mapa tem como última versão dentro desta pesquisa o estado apresentado na **Figura 2**.

Três linhas em formato de seta nos conduzem junto aos movimentos da escultura à HQ e de ambas na direção do vídeo. Das ideias enredadas em torno destas setas, destaco, em retângulos cinzas, processos e ideias que partem de minhas práticas em cada campo, mas já escapando deles. Nos retângulos sem linha de contorno mais próximos ao centro, encontram-se conceitos que provocam fendas nas primeiras caixas e que estabelecem o campo da videoHQescultura. Práticas questionadas por esses movimentos aparecem nas periferias deste fluxo.



Os conceitos apresentados neste mapa vão demonstrando suas conexões e sua contribuição para este estudo através dos textos que seguem. A partir deles busco demonstrar a

videoHQescultura como uma proposta de criação de narrativas onde se entrelaçam experimentações relativas às três áreas artísticas que a nomeiam, chegando a

desembocar em questões de outras linguagens narrativas, como o cinema, a fotografia e a animação.

- No capítulo 1, penso o movimento da escultura ao vídeo e em como através deste são atingidas experiências de alusão ao tato através da visão. É abordado um questionamento disciplinar possibilitado por poéticas que não se encaixam em categorias estanques, nas identificações destes processos com a produção cinematográfica e a “Teoria da Visão Tátil” de José Val del Omar.
- O segundo capítulo parte de processos inerentes à videoHQescultura para discutir o impuro ou híbrido na arte, assim como a narratividade e algumas reflexões sobre fotografia e vídeo e suas relações com alguns referenciais. É também demonstrada outra diluição de fronteiras trazida pela videoHQescultura, entre a escultura e os bonecos animados e manipulados.
- Relações entre imagem e texto são o tema principal do capítulo 3, onde as comento tanto em minha produção

quanto em alguns de seus referenciais nos quadrinhos, na arte contemporânea e no cinema. Figuram ali os processos de criação dos balões de fala e de uma narrativa curta animada através da técnica do *stop-motion*.

- A criação do “Tergiverso Ficcional” ocupa a quarta parte. Nela são citadas questões de convergência midiática, narrativa transmídia e construção de universos ficcionais, e o que isso tem a ver com a comunicação propositalmente truncada, tergiversante, que perpassa a maior parte das videoHQesculturas.
- Finalizo com encaminhamentos e motivações para experimentações futuras, seguidos da listagem das referências bibliográficas consultadas e de alguns anexos que demonstram outros diálogos/interlocuções em curso.

Como transparece pela quantidade de “tentáculos” aqui listados, abraçando diferentes rumos ao mesmo tempo, este trabalho se configura como uma pesquisa exploratória,

cujo foco principal é o estabelecimento da compreensão de diferentes possibilidades de desdobramentos desta poética em movimento a que me dedico, tendo como eixos principais o vídeo, a escultura e os quadrinhos.

Distancio-me de cânones de uma pesquisa científica ao, no lugar de me afunilar em um único viés, explorar mais e mais desdobramentos que vêm a constituir o campo do fazer artístico abarcado pela noção de videoHQescultura que aqui desenvolvo. Então, se em um momento estiver falando sobre uma animação de 21 segundos de duração e noutro em uma instalação escultórica com projeções audiovisuais, ou mesmo se invento interlocuções entre autores de ideias díspares, isso não significa uma perda de controle sobre esses tentáculos, mas sim uma série de passagens por esses domínios que têm sido fundamentais para a constituição desse campo. A pesquisa vai se configurando por esses movimentos entre diferentes

processos, mas, por uma questão de ordem, escolho no momento que todos culminem no vídeo.

A seguir constam fichas técnicas com informações sobre as videoHQesculturas que povoaram esta pesquisa, subdivididas entre as de formato vídeo produzidas desde 2014, as videoinstalações criadas nesse mesmo período e os vídeos feitos anteriormente mas também importantes para a constituição desta abordagem. Parte das informações ali presentes é revisitada no decorrer da tese, em momentos dedicados aos processos de criação destes trabalhos e seus diálogos conceituais. Cada um dos vídeos tem, em sua ficha, um endereço para acesso na internet (os já publicados estão disponíveis completos, enquanto dos inéditos disponibilizo amostras), e uma página onde é possível encontrar todos eles está no seguinte domínio: [fabiopurper.blogspot.com.br/p/videohqescultura.html](http://fabiopurper.blogspot.com.br/p/videohqescultura.html).

## VHQEs em formato de vídeo desde 2014

### Extendit Manus



Figura 3: “Extendit Manus”. 2014 - 1min 09s - [dropbox.com/s/9ttjzfl0q5luzr](https://dropbox.com/s/9ttjzfl0q5luzr)

Direção, esculturas, captação,  
edição: Fábio Purper Machado

Escritas: apropriação de excertos  
de “Missale Romanum”, 1949

Áudio: apropriação de Louis  
Clerambault, “Justificeris Domino”  
(domínio público)

Apresentada no VII Seminário  
Nacional de Pesquisa em Arte e  
Cultura Visual (Faculdade de  
Artes Visuais da Universidade  
Federal de Goiás), em 2014

([seminarioculturavisual.fav.ufg.br/  
p/9363-2014](http://seminarioculturavisual.fav.ufg.br/p/9363-2014))

## A Quem



Figura 4: “A Quem”. 2015 - 5min 18s - [dropbox.com/s/pnygiygvh2nrkki](https://dropbox.com/s/pnygiygvh2nrkki)

Direção, esculturas, escritas, captação, edição: Fábio Purper Machado

Áudio: apropriação de Maurice Ravel, “Jeux D’Eau” (domínio público)

Apresentada no VIII Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual (Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás), em 2015 ([seminarioculturavisual.fav.ufg.br/p/13973-2015](http://seminarioculturavisual.fav.ufg.br/p/13973-2015)).

Exposta no ReFluxo festival de artes (Vila Cultural Cora Coralina, Goiânia), com curadoria do prof. Juliano Moraes (FAV-UFG), em 2016 – ([facebook.com/events/1744329645804292](https://facebook.com/events/1744329645804292))

## VHQEforismo



Figura 5: “VHQEforismo”. 2017 - 21s - sem áudio - [dropbox.com/s/h1q7ggeh6oibf8](https://www.dropbox.com/s/h1q7ggeh6oibf8)

Direção, esculturas, caligrafia, captação, edição: Fábio Purper Machado

Texto: Tamiris Vaz

Versão em HQ-escultura publicada na página “HQforismo”, projeto de extensão de Edgar Franco, Danielle Barros e Natasha Hoshino na FAV-UFG ([www.hqforismo.com](http://www.hqforismo.com))

## Proporções



Figura 6: “Proporções”. 2017 - 3min 53s - amostra em [vimeo.com/248596904](https://vimeo.com/248596904)

Direção, esculturas, escritas, captação, edição: Fábio Purper Machado

Áudio: apropriação de Edvard Grieg, “Na Gruta do Rei da Montanha” (domínio público)

## Se Passa



**Figura 7:** “Se Passa”. 2017 - 6min 09s - amostra em [vimeo.com/248596963](https://vimeo.com/248596963)

Direção, esculturas, escritas, captação, edição: Fábio Purper Machado

Áudio: apropriação de Maurice Ravel, “Espelhos”, “Pássaros Tristes” (domínio público)

## Por um Som Orgânico

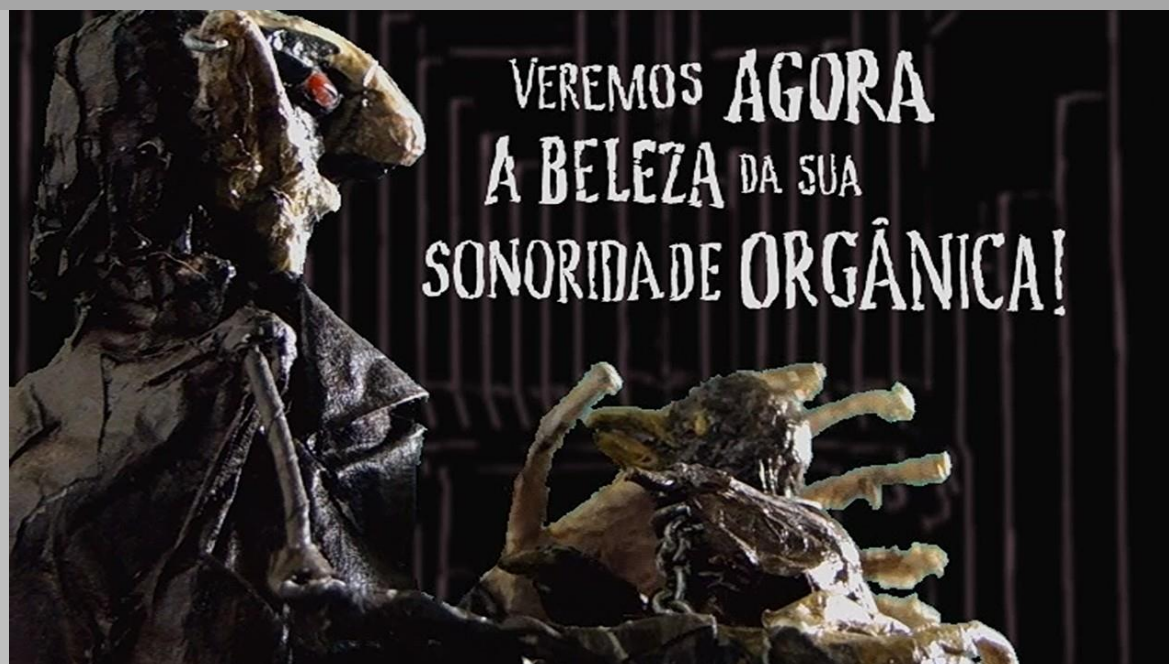


Figura 8: “Por um Som Orgânico”, 2017 - 3min 48s - amostra em [vimeo.com/248587840](https://vimeo.com/248587840)

Concepção e roteiro para história em quadrinhos: Edgar Franco

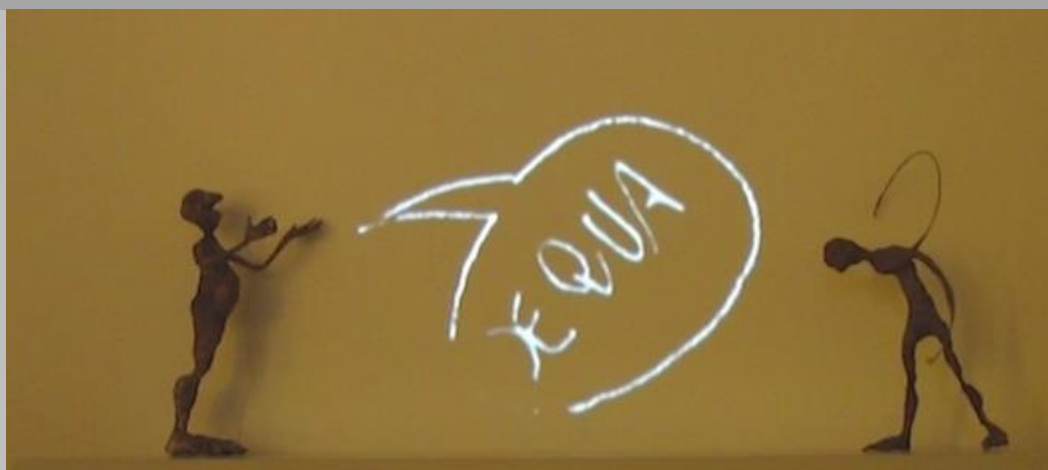
Direção, esculturas, caligrafia, captação, luz, manipulação, edição: Fábio Purper Machado

Captação, luz, manipulação: Tamiris Vaz

Áudio: apropriação de Conrad e Pauline Kim Harris, “Ohne Titel 2 Violinen”, e Jennifer Allum, “Solo Violin (Café OTO)” (ambas domínio público)

## VHQEs no formato de instalações audiovisuais

### Diálogos Pálidos



**Figura 9:** “Diálogos Pálidos”. 2014 - esculturas: alturas 38 e 44 cm, projeção: 100" - sem áudio

Esculturas, escritas, edição do vídeo: Fábio Purper Machado

Realizada junto à disciplina “Tópicos especiais em Arte e Visualidades: Arte e Tecnologia”, ministrada pelo prof. Edgar Franco no PPGACV-UFG, no 1º semestre de 2014. Exposta em encerramento público da disciplina, na FAV-UFG.

## A Epopeia do Doutor Tergiverso



**Figura 10:** “A Epopeia do Doutor Tergiverso”. 2014 - 45 x 27 x 20 cm - 3min - sem áudio (à direita exposta na cidade de Anápolis junto a outras esculturas)

Escultura, escritas, edição do vídeo: Fábio Purper Machado

Realizada junto à disciplina “Tópicos especiais em Arte e Visualidades: processos, materiais e linguagens”, ministrada pelas profas. Anahy Jorge e Eliane Chaud no PPGACV-UFG, no 2º semestre de 2014.

Exposta na mostra coletiva “{ENTRE} Processos Poéticos”, no Expolab (FAV-UFG) em novembro do mesmo ano, e numa segunda edição desta, montada junto às esculturas “Paraninfos”, chamada ENTRE, na Galeria Antônio Sibasolly, em Anápolis, GO, de dezembro de 2015 a fevereiro de 2016.

## VHQEs de poéticas anteriores<sup>1</sup>

### Narrativas do Grotresco Cotidiano

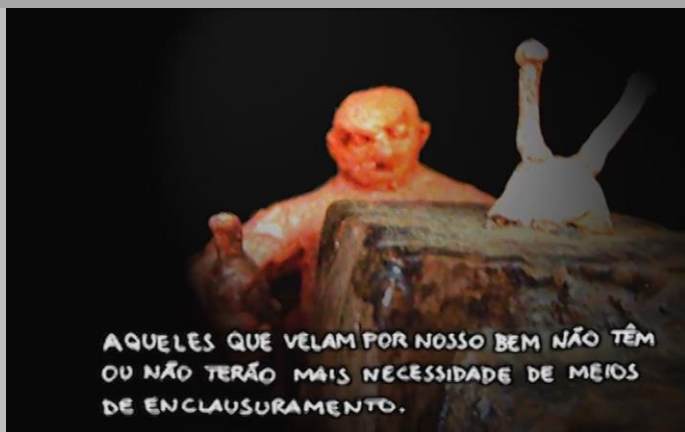


Figura 11: "Narrativas do Grotresco Cotidiano". 2012 - 3min 07s - [youtu.be/8hKNOC2zhGU](https://youtu.be/8hKNOC2zhGU)

Direção, esculturas, caligrafia, captação, edição:  
Fábio Purper Machado

Áudio: Angelo Bissacotti Brum, "Rainha dos Corações Partidos" (cortesia do compositor)

Exposta na Mostra coletiva "Passageiros" (Museu de Arte de Santa Maria, RS), com curadoria de Débora Aita Gasparetto e Galeria Mamute, 2013.

([mostrapassageiros.wixsite.com/passageiros](http://mostrapassageiros.wixsite.com/passageiros))

<sup>1</sup> "Narrativas do Grotresco Cotidiano" e "Então Vá!" são produções originalmente vinculadas à pesquisa de mestrado "Uma Poética entre a Escultura e os Quadrinhos", de minha autoria, com orientação do Prof. Paulo César Ribeiro Gomes no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, do Centro de Artes e Letras da Universidade Federal de Santa Maria (PPGART - CAL - UFSM), e com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). A dissertação está disponível no seguinte endereço: <[http://cascavel.cpd.ufsm.br/tede/tde\\_arquivos/34/TDE-2013-10-11T114125Z-4661/Publico/MACHADO,%20FABIO%20PURPER.pdf](http://cascavel.cpd.ufsm.br/tede/tde_arquivos/34/TDE-2013-10-11T114125Z-4661/Publico/MACHADO,%20FABIO%20PURPER.pdf)>. Já "Golem: Trajetória de uma escultura" foi realizada durante a graduação em Artes Visuais na UFSM, com ênfase em escultura e orientação do Prof. José Francisco Flores Goulart.

## Então Vá!



Figura 12: "Então Vá!". 2012 - 1min 40s - [www.dropbox.com/s/zbrjaa7w9kkd84w](http://www.dropbox.com/s/zbrjaa7w9kkd84w)

Direção, esculturas, captação, edição: Fábio Purper Machado

Áudio: Angelo Bissacotti Brum (cortesia do compositor)

Exposta na mostra *Corpoimagem*, com curadoria de Paulo Gomes e Marcelo Gobatto, na exposição *Idades Contemporâneas*, do MACRS (Museu de Arte Contemporânea do RS), entre agosto e outubro de 2012, e incluída ao acervo de videoarte da instituição ([macrs.blogspot.com.br/2012/08/prepare-se.html](http://macrs.blogspot.com.br/2012/08/prepare-se.html)).

Exposta também na *Semana da Cultura do Rio Grande do Sul no Uruguai*, no Espaço de Arte Contemporâneo de Montevideu, no programa Narrativas da mostra Vídeos\_EAC coleção MACRS, também com curadoria de Paulo Gomes e Marcelo Gobatto, em maio de 2014 ([www.mec.gub.uy/innovaportal/file/49680/1/programas-rgds-web.pdf](http://www.mec.gub.uy/innovaportal/file/49680/1/programas-rgds-web.pdf)).

Uma versão em HQ integra a publicação *Tinta Alcoólica*, de Matheus Moura (Editora Reverso, 2014), uma coletânea encadernada artesanalmente de desenhos e HQs de vários artistas criados com a técnica do mimeógrafo.

## Golem: Trajetória de uma escultura



**Figura 13:** "Golem: Trajetória de uma escultura". 2007 - 9min 11s - [youtu.be/Jb2SFvR4JKE](https://youtu.be/Jb2SFvR4JKE)

Direção, esculturas, edição:  
Fábio Purper Machado

Captação: Angelo Bissacotti  
Brum e Mirieli Costa

Texto: apropriação do poema  
"El Golem", de Jorge Luis  
Borges

Áudio: Versão em piano de  
John Lennon e Paul  
McCartney, "Fool on the Hill", e  
Jorge Luis Borges, leitura do  
poema "El Golem" (ambas  
domínio público).

# 1. ESCULTURA, TATO, VÍDEO



Figura 14: Imagem da videoHQescultura "A Quem" (2015, 5min18s. Fábio Purper)

## 1.1. Dividir para conquistar

Aquela caixa de papelão com um escrito “arte” do lado de fora é internamente organizada num minucioso encaixe de outras caixas menores. Dentro de cada uma delas entram as “obras de arte”: as pinturas vão na caixinha escrito “pintura”, as esculturas nas caixinhas escrito “escultura”, as gravuras, os desenhos, as peças musicais e de teatro, etc., vão todos nas suas respectivas caixinhas.

A paisagem está serena, o riacho corre, os passarinhos cantam, essa é a tranquilidade e a produtividade de um sistema “moderno” e eficiente.

Mas eis que em dado momento se apresentam criadores (que já roíam as beiradas o tempo todo) de uma arte que não cabe em uma só dessas caixinhas, pois foi feita com a mistura das práticas de duas delas. Imediatamente são percebidos também aqueles que fizeram a partir de três, de mais, de práticas que nem estavam escritas em nenhuma

dessas caixinhas, mas que são tão impactantes que é impossível não reconhecer que, sim, cabem e merecem seu lugar na tal grande caixa escrito “arte”. O que fazer?

Os responsáveis pela administração e boa gestão das caixinhas entram em polvorosa. Com muito desgosto e abaixo de choro e esperneares de protesto, são criadas novas caixinhas. Eles quase desistem de encontrar no sótão empoeirado o estojo das barras de giz de cera utilizadas para escrever nas antigas caixas, que para eles deve ser o mesmo das novas, mantendo o máximo possível de tradição. Quando enfim o encontram calçando o pé de uma mesa, retiram dele um giz e escrevem nas novas caixas “cinema”, “história em quadrinhos”, “performance”, entre outros nomes. Agora, enfim, esses divergentes teriam onde ser guardados e a paz voltaria a reinar...

Mas os fazeres imediatamente seguem transgredindo também as novas caixas e os nomes nelas escritos! Parece que é da sua natureza não caberem em caixinhas. Apegada à tradição, à essência, à pureza, a caixa inevitavelmente se fecha a tudo que não se enquadra em um dos espaços daquela divisão.

Serão criadas novas caixinhas?

E, por acaso, será de fato tão importante termos nossas produções aceitas e encaixotadas nesse grande hall mágico dos eternos gênios de sabedoria cósmica cujas biografias muitas vezes idolatramos, cujos passos e traços muitas vezes cegamente seguimos?

A vaidade às vezes pode levar o artista a sonhar com uma imortalidade gloriosa ao lado dos grandes mestres, mas e se em vez de imitá-los ele escolher construir algo novo que, não lhes dê continuidade, mas sim os traia?

Em diversos meios, especialmente os institucionalizados, vigora uma divisão racional de fazeres, estudos, pesquisas, segundo critérios determinados e indiscutíveis. As

demandas de um sistema produtivo levam esses diferentes departamentos a adotar tal divisão como natural, o que muitas vezes resulta em relações conflituosas, rivalidades. Criam-se feudos do saber, divisões dentro de um espaço analítico, onde se costuma privilegiar uma padronização de modos de pensar e de fazer.

Dissensos em relação ao que se pode ou não considerar como experiências artísticas são históricos. É comum essa falta de encaixe numa categoria, e um dos lugares onde ela acontece é minha pesquisa artística, composta por esculturas que bebem da narrativa e de recursos estéticos da linguagem das histórias em quadrinhos (HQ), por páginas de quadrinhos que contam com esculturas como cenas, e por vídeos narrativos onde são postos a interagir esculturas e elementos da HQ. Em diferentes cenas, esculturas de ferro e papel aparecem em posições também diferentes, o que demonstra que elas são articuláveis – diluindo outra fronteira, entre a escultura e o boneco – até o ponto em que são animadas pela técnica do *stop-motion* (fotografias sucessivas). Boneco é arte?

Quadrinho é arte? Levando em conta a noção de arte que tenho desenvolvido a partir dos contatos que até o momento travei com as áreas da arte e de diferentes instâncias da cultura popular, não vejo motivos para que a configuração em tais formatos limite sua possibilidade de entrada nessa categoria, apesar de isso ainda não ser consenso em meios legitimadores como o museal e o acadêmico.

Mais do que pensar em formatos que se encaixem na grande caixa dourada nomeada arte, o que tenho feito nessa pesquisa é ampliar suas bordas, revirar seus compartimentos e explorar a arte enquanto possibilidades múltiplas de constante criação. Cada movimento empreendido provoca rachaduras e aponta para as fragilidades de caixas que eu mesmo nomeei e me exige a abertura de outros caminhos. De HQ-escultura à escultura-HQ e depois à videoHQescultura (cada um desses nomes terá seu momento no decorrer desta tese). Movimentos que me fazem questionar os próprios limites do que pode ser vídeo, o que pode ser HQ e o que pode ser escultura. Ou

ainda, parafraseando uma célebre pergunta de Spinoza<sup>2</sup> (2010), *o que pode o vídeo, o que pode a HQ e o que pode a escultura quando destituídos de suas caixas*. É desses movimentos que trato nas páginas que seguem.

---

<sup>2</sup> Em um momento em que os filósofos em geral se preocupavam prioritariamente com questões da transcendência, de uma alma metafísica, imaterial, Baruch Spinoza (1632-1677) gerou um pungente questionamento sobre “o que pode o corpo”, abrindo caminho para um pensamento prático, focado na imanência, que viria a ter influência decisiva nos conceitos filosóficos abordados nesta tese.



Figura 15: Imagem da videoHQescultura “A Quem” (Fábio Purper, 2015, 5min18s)

## 1.2. Arame, papel e olhos de alfinete

É característico, entre os trabalhos realizados durante esta pesquisa, o contraste (e o aproveitamento deste como uma fronteira diluída) entre a contemporaneidade do meio digital e a ancestralidade de uma etapa manual, matéria, uma relação táctil que se dá com a manipulação física, presencial, de um material plástico. Os ângulos, as texturas, as iluminações que a captação digital transporta dessa materialidade para o meio digital ou numérico formam um conjunto com os outros elementos visuais incorporados a essas narrativas, como relações e sobreposições, através de ferramentas digitais de edição de vídeo, entre figuras de ferro e papel e textos escritos a mão.

Trabalho no apartamento onde resido, sendo opcional um ateliê ou sala especial. A construção das esculturas ocorre de forma espontânea e sem horário marcado,

diferentemente de suas filmagens, que em vários momentos são projetadas de modo a dialogar com a ação da luz do sol. Durante esses processos de modelagem tanto de materiais plásticos quanto da própria luz e de arquivos digitais, priorizo o desenvolvimento de uma proposta de que a taticidade escultórica “domine a cena” em narrativas audiovisuais.

Diversas figuras humanas em arame e papel de momentos anteriores desta pesquisa vinham sendo modeladas sem a presença de formas equivalentes a globos oculares. Também raramente deixava nelas transparecerem superfícies de outros materiais que não o papel. No entanto, durante o processo de criação da narrativa que chamei “A Quem”, seu conteúdo e sua atmosfera, e o rumos que estas características tomariam nas narrativas subsequentes, tiveram como pontos decisivos dois alfinetes

amarelos, escolhidos para atuarem como os olhos de uma escultura em processo que teria sua primeira entrada no vídeo com esta narrativa.

O contraste entre o papel e o plástico reforçou de certa forma a narratividade do trabalho, e a cor escolhida definiu também os tons da pátina<sup>3</sup> do restante da escultura, uma gradação entre o sépia e tons ocreados. Junto a esta figura humana dos olhos amarelos, com 20cm de altura, aparece na narrativa audiovisual “A Quem” outra escultura feita em 2014, de 38cm.

Assim como é característico na maior parte das criações desta pesquisa, ambas as referidas esculturas foram estruturadas em arame e papel e revestidas com a técnica

---

<sup>3</sup> A pátina é uma técnica de acabamento escultórico escolhida nesta pesquisa por sua característica de valorizar volumes e texturas através do escorrimento de um pigmento diluído de tom escuro que, por acúmulo, escurece mais as reentrâncias e concavidades da peça do que as regiões lisas.

da papietagem<sup>4</sup> com papel-toalha, que resultou numa carregada textura rugosa acrescida de uma presença residual dos furos regulares da produção industrial deste. Durante sua modelagem, as materialidades das esculturas, as propriedades mecânicas do ferro trabalhado com alicate e do papel torcido tiveram certa influência na formulação dos gestos e expressões que definiriam suas próprias personalidades (um evocando grandiloquência, outro introspecção), nas escritas criadas para cada um e nas escolhas feitas para o estabelecimento de um tom geral para a narrativa.

Para o momento das filmagens, também em geral feitas de um modo de certa forma caseiro, costumo colocar as esculturas sobre uma bancada ou um móvel de poucos detalhes, ou fixa-las em uma parede a certa distância de

---

<sup>4</sup> A técnica da papietagem, usada na maioria das esculturas desta investigação, consiste na colagem de uma série de camadas de papel (preferencialmente fino e poroso) sobre uma superfície, resultando em uma consistência firme e com boa aderência de tintas após a secagem.

interferências arquitetônicas ou mobiliares. Para alguns trabalhos faço uso de chapas de madeira preparadas com alguns furos para eventuais práticas do *stop-motion*<sup>5</sup>; que normalmente filmo ou fotografo com a câmera fixa. Escolho um fundo, às vezes uma parede branca, às vezes um papel verde com uma iluminação para cromaqui<sup>6</sup>, e em vários casos aproveito a luz solar indireta. Para algumas cenas da videoHQescultura “A Quem”, deixei uma fumaça de incenso interferindo numa captação noturna de uma escultura banhada pela luz tremeluzente de um monitor de vídeo reproduzindo filmagens de relâmpagos. Em outras

---

<sup>5</sup> A animação em *stop-motion* consiste basicamente na simulação de um movimento ou passagem de tempo através de apresentação de sequências de fotografias em seus diferentes estágios.

<sup>6</sup> Aparece em momentos desta poética a técnica do cromaqui, do inglês *Chroma Key* (chave de cor), que consiste na anulação de uma das cores de uma filmagem, para que no lugar dela possa ser incluída outra informação visual. Amplamente usada como “efeito especial” em narrativas ficcionais, a técnica tem como principal ferramenta o uso de um fundo batizado também com seu nome, um plano com a cor mais distante possível dos objetos que devem ser preservados. As cores mais comuns utilizadas são azul e verde, análogas à gama de tons da pele humana (GOMIDE; ARAÚJO, 2009).

narrativas aparecem sequências de fotos de esculturas captadas pelo mesmo ângulo mas com uma das suas fontes de luz em movimento.

Dado que as videoHQesculturas contam, na maior parte de sua duração, com esculturas estáticas, não animadas, sua criação se dá num trabalho envolvendo as possibilidades de posicionamento e movimentos de câmera. Para Gaudreault e Jost (1995, p.34), a câmera cinematográfica “pode, graças à posição que ocupa, ou, ainda mais, por simples movimentos, intervir e modificar a percepção do espectador”, ou forçar ou dirigir seu olhar no sentido de uma visualidade ou significação específica.

Entre as características das esculturas que compõem a maioria das narrativas dessa pesquisa, uma gestualidade atingida durante seu processo de construção alude à oratória, ao discursar, tendo assim tido influência sobre suas filmagens, feitas no intuito de valorizar essa impressão através de uma maioria de enquadramentos em ângulos inferiores. Também conhecida como *contra mergulho* ou *contra-plongée*, esta posição inferior de

câmera é consensualmente utilizada na linguagem do cinema para conferir altivez aos personagens: ao mostrá-los de baixo para cima é aumentado seu tamanho e atribuída a eles uma sensação de poder ou força.

Esta sensação é especialmente trabalhada com o uso de elementos cinematográficos como o plano fechado (*close*), cuja função é definida, entre vários outros autores, no cinema por Marcel Martin (2005) e nos quadrinhos por Gian Danton (2010) como a de propor ao espectador a sensação de entrar no espaço psicológico dos personagens, adicionando uma carga dramática aos seus semblantes.

As esculturas desta pesquisa são criadas já no intuito de se tornarem atores, personagens, objetos, cenários de narrativas audiovisuais, sendo sua textura dedicada tanto a

uma expressividade desejada quanto à sua entrada na linguagem do vídeo, momento em que o visual é inundado pelo táctil. As captações de vídeo digital circundam estas esculturas por diferentes ângulos (alguns conforme roteiros, outros mais livremente), enfatizando sua tridimensionalidade e explorando possibilidades narrativas de diferentes enquadramentos, planos e movimentos de câmera e luz.

Outros aspectos destas narrativas estão desenvolvidos em capítulos seguintes, sendo que aquele que nesse momento mais interessa à presente linha de raciocínio é a forma com que, através das luzes que a banham, a escultura empresta suas características tácteis ao vídeo. A partir desta situação cabe ser abordado, a seguir, um dos referenciais principais desta pesquisa.

## 1.3. Visões tácteis

“Quando qualquer um de nós olha para um objeto para adquirir consciência de sua forma, orienta seus olhos em coincidência sobre tal objeto. Apalpa-o com duas superfícies sensíveis (suas retinas) para que entre as duas, e pela diferença entre elas, lhe denotem a forma e a distância a que se encontra” (VAL DEL OMAR, 1992, p.118).

Nos filmes e escritas do espanhol José Val Del Omar (1904-1982), o meio audiovisual se vê invadido por preocupações características de um trabalho com o tridimensional. Sua “Teoria da Visão Táctil” foi em seu tempo, segundo Javier Ortiz-Echagüe, recebida por poetas como técnica demais, “carregada de alusões eletroacústicas” (2010, p.159), e pelos técnicos como poética demais. Através da luz, para ele, nossos olhos tateiam os objetos que observamos, e também a câmera tateia o real, “arranca documentos do tempo” (VAL DEL

OMAR, 2010, p.43), captando dele até mesmo detalhes que independem das intenções de quem a opera.

Val Del Omar trabalhou em Missões Pedagógicas em povoados longínquos do início da Segunda República espanhola, realizando filmagens nesses lugares e também proporcionando a várias pessoas suas primeiras vivências como espectadores da imagem em movimento. Desenvolveu ali uma noção de cinema como espetáculo total, experiência artística dentro da qual, instintiva e coletivamente, nos conectamos a um sonho projetado.

“Sem olhos não vemos, sem luz não vemos, olhos e luz se complementam. A sensibilidade óptica se complementa com a energia lumínica” (p.119). Diferentes relações sinestésicas possíveis estão entre as temáticas desenvolvidas por Val Del Omar, numa visão ao mesmo tempo técnica e mística. “O tato é um sentido que pode se

levar por arco reflexo à vista se a luz logra tocar os objetos que ilumina orientada pelo instinto de possessão” (p.119). A partir daí se evidencia então uma característica principal da linguagem cinematográfica por ele estabelecida: nela o estímulo visual evoca o táctil.

Entre os referenciais para os trabalhos que originam esta tese está seu curta-metragem “Fuego en Castilla (Tactil visión del páramo del espanto)” (1960), que explora por movimentos de câmera a visualidade de esculturas cristãs do século XVI, e banha suas superfícies com luzes pulsantes provindas de diversos ângulos, que valorizam sua tridimensionalidade e acrescentam novo impacto narrativo a suas materialidades.

“Fuego en Castilla” foi rodada na região espanhola de Castilla e no Museo Nacional de Escultura da cidade de

Valladolid. Estes espaços cedem ao filme parte de suas visualidades, especialmente seus elementos arquitetônicos e esculturas vinculadas a narrativas cristãs. Num texto publicado posteriormente à produção, o autor define sua obra como um “ensaio sonâmbulo de *Tactil Visión* sobre as esculturas religiosas do francês Juan de Juni e do espanhol Alonso de Berruguete, em um cinema que cruza de Ocidente a Oriente, da fuga ao êxtase” (1961). Sua relação com os objetos filmados surge como referencial para a criação das videoHQesculturas, onde nas tomadas de vídeo também incidem sobre as esculturas tanto luzes ambientes quanto a proporcionada por fontes de luz em movimento ou pulsação.



**Figura 16:** José Val del Omar. Imagens de “Fuego en Castilla (Tactilvisión del páramo del espanto)” (1960, 17min51s). Fonte: <[www.valdelomar.com](http://www.valdelomar.com)>

A Teoria da Visão Táctil de José Val Del Omar remete à valorização, no vídeo, de atributos de corpos tridimensionais como sua substância, e um tipo de sensação que o autor chamava de temperatura vital, através do trabalho com a luz que incide sobre eles. A peculiar linguagem cinematográfica por ele estabelecida se vale de luzes pulsantes sobre objetos filmados e de movimentos de câmera que também demonstram sua tridimensionalidade, como em “Fuego en Castilla”. A partir do jogo de luzes desenhadas e pulsantes no qual a arquitetura da região e as esculturas sacras são banhadas, elas se apresentam, neste vídeo, em diferentes ângulos, com materialidades acrescidas de um impacto narrativo que seria ausente, por exemplo, em registros meramente técnicos das obras. Já na década de 1960, em suas palavras sobre a visão táctil, o próprio Val Del Omar situa a importância de sua experiência como contribuição inicial dentro de um porvir da história do cinema:

A Visão Táctil se produz por programada acumulação de presentes projetivas (não

ópticas). A velocidade de sucessão destas, às vezes 24 por segundo e hoje possíveis até 60, satura o espectador que, ao fim, inevitavelmente, se abandona à unidade do conjunto cúbico. Tradição pictórica espanhola que, por arco reflexo, conforme o andar do tempo oferece informações de substância e de temperatura. Chegará o dia em que este Eletrônico *Fuego en Castilla* aparecerá como um começo de etapa (VAL DEL OMAR, 1961).<sup>7</sup>

Apesar de serem oriundas de contextos distintos, é possível percebermos questões em comum entre a visão táctil e as reflexões do filósofo francês Régis Durand (2002) sobre a linguagem da fotografia como uma arte do tempo que lida também com o espaço e com sua impossibilidade de transgredir sua dimensão plana, compondo-se a partir

---

<sup>7</sup> Tradução do autor para: “*La TactilVisión se produce por programada acumulación de presentes proyectivas (no ópticas). La velocidad de sucesión de éstas, a veces 24 en un segundo y hoy posibles hasta 60, satura al espectador que, al fin, inevitablemente, se abandona a la unidad del conjunto cúbico. Tradição pictórica española que, por arco reflejo, andando el tiempo ofrecerá noticias de la sustancia y la temperatura. Llegará el día en que este Electrónico Fuego en Castilla aparecerá como un comienzo de etapa.*”

daí o conceito de “efeito escultura”, uma valorização de características de tridimensionalidade que se faz presente em diversas obras fotográficas contemporâneas, como as bonecas de Hans Bellmer, as marionetes de Christian Boltanski, os bonecos de cartolina ou de barro de Tom Drahos, etc.

Toda uma população de fetiches obseda essas fotografias com uma presença paradoxal. Pois essas esculturas que precedem a realização da fotografia são, às vezes, de grande complexidade e beleza, mas praticamente jamais são mostradas como tal, só existem em sua versão fotográfica. Tudo ocorre como se o objeto não passasse de uma maquete, de um molde, da qual a fotografia seria depois a prova que se tornou legível (1988, apud DUBOIS, 1993, nota-p.306).

Essa provisoriedade de figuras escultóricas, que é característica destes artistas, contrasta com a perenidade dos monumentos escolhidos por Val Del Omar, ainda que suscite questões em comum com seus filmes:

A fotografia produz então também algo que o termo 'escultura' em seu sentido 'ampliado'

pode efetivamente designar bastante bem: (...) colocação no espaço, trabalho sobre a percepção do objeto fotográfico, sobre a posição e a distância com relação ao espectador e com relação ao espaço de exposição... Existe na fotografia contemporânea uma relação que não passa mais apenas pelo olhar (frontal, linear), mas também pelo sentido de volume, do espaço profundo e do ritmo – algo da ordem de um “tocar com o olhar”, que supõe uma visão aproximada, mas ao mesmo tempo mantida à distância e protegida por sua própria planitude (1988, apud DUBOIS, 1993, nota-p.306).

As primeiras impressões da obra de Val Del Omar a afetarem esta pesquisa de videoHQesculturas se deram no final do primeiro ano trabalhando neste projeto, numa visita à 31ª Bienal de São Paulo (2014), onde os filmes “Aguaspejo Granadino” e “Fuego em Castilla” estavam expostos no formato de projeções sobre superfícies planas em salas escuras. Principalmente no contato com o segundo filme, onde projetadas em um suporte bidimensional figuram filmagens de diversos ângulos e iluminações de esculturas, é propiciada uma noção de sua presença no espaço tridimensional filmado, uma visão táctil

que também se assemelha a esse efeito escultura de Durand e Dubois. É possível sentir de alguma forma a textura polida da madeira usada nas esculturas filmadas, ter uma noção da profundidade de seu entalhe, assim como de uma aura febril de sentimentos religiosos cristãos historicamente característicos de Castilla – ainda que percebendo uma abertura para outras sensações ou alusões temáticas que possam ser provocadas pela dramaticidade de suas luzes e sons.

Apesar de as videoHQesculturas diferirem da visão tátil de Val Del Omar por priorizarem o uso de esculturas próprias e não apropriadas, elas são criadas com motivações em comum com as dele: além de que uma possível narrativa seja sugerida pelas escritas e imagens dos vídeos, um dos objetivos de sua criação é possibilitar uma visualidade evocadora de sensações tácteis como a rugosidade material da papietagem, o liso do detalhe em plástico, o frio do detalhe em metal. Assistida por luzes pensadas de forma a evidenciar tais texturas, a câmera percorre seus volumes, suas formas, pontos onde parte da

estruturação em arame é propositalmente evidente, outros onde a estampa de furos da fabricação do papel-toalha se insinuam por ter havido menor quantidade ou intensidade de pinceladas de cola sobre eles, e nesse trajeto propõem ao público uma vivência junto a vestígios de seu fazer material.

Em considerável parte dos planos fechados de Val Del Omar o enquadramento também é o contra mergulho, com os rostos das esculturas vistos de baixo. Um desvio à monumentalidade, um tom de grandiloquência dado a seus martírios como santos ou devotos cristãos? Em determinados momentos a câmera se movimenta (*traveling*) em torno destas, que ao mesmo tempo vão recebendo pulsações de luzes vindas de diferentes ângulos alternados. Além disso tudo possibilitar uma noção daquela escultura enquanto ente tridimensional, uma ilusão de movimentos e mesmo uma pulsação de vida também são sutilmente suscitadas. Pontos como os olhos de uma delas, por exemplo, alternam rapidamente entre a escuridão proporcionada por uma luz dura vindo de cima e uma

variedade de outras luzes desenhadas em estampas geométricas que acabam por suscitar até mesmo movimentos oculares, tanto de abertura e fechamento quanto de desvio de atenção.

Converter a luz em vibração palpável era um dos objetivos da linguagem cinematográfica de Val del Omar. “A Visão

Táctil é uma linguagem pulsatória elevadora da sensação palpitante de tudo que vive e vibra. Naturalmente, se apoia na reflexão parcial e variável da luz nas superfícies, mas esta luz é empregada como energia enviada a ressoar de acordo com a substância e a temperatura vital dos objetos” (p.121).

## 1.4. Movimento, luz, textura

Em uma gama de artes narrativas se encontram representados (ou apresentados) corpos que, mesmo em um suporte que só permite produções estáticas, já insinuam certo movimento. A percepção da presença de fazeres relativos à montagem cinematográfica dentro da linguagem da pintura a caracteriza, para o erudito alemão Aby Warburg (1866-1929), como um tipo de pré-cinema.

As expressões das obras da Renascença eram vistas, especialmente desde as escritas de Winckelmann em

1755, como de uma serenidade ostentada mesmo na mais trágica das narrativas. Já na investigação de Warburg, entre 1893 e 1902, percebe-se uma ênfase no movimento: inicialmente lidando com arrebatamentos e fluxos de causalidade, para posteriormente lidar com um movimento internalizado, uma “entrada do sujeito na imagem” (MICHAUD, 2013, p.34).

Em 1902, a ênfase recai sobre o próprio processo da figurabilidade, ou seja, sobre o

conjunto dos processos, não mais técnicos nem formais, porém simbólicos, mediante os quais o sujeito representado vem inscrever-se numa imagem: a análise do movimento, iniciada em 1893, transmuda-se em pesquisa sobre a crença animista que sustenta a obra de arte (p.34).

Uma das contribuições tecidas por Warburg para o trabalho do historiador da arte é a proposta de se pensar o “fenômeno de repetição na ordem do saber” (p.35), ocorrido no decorrer da história. Mas nesse sentido não se limitava à visão do mero “retorno ao clássico” grego amplamente associado à renascença, por exemplo, e sim construía uma reflexão a mais, acerca de um movimento intrínseco a este fenômeno, algo como “a fórmula cenográfica da transformação do mundo em representação” (p.37). Com isso engendrava “uma pesquisa menos voltada para o conhecimento do passado do que para sua repetição no universo das representações” (p.41), sendo a partir daí possível pensarmos também o que acontece quando uma escultura é deslocada do

espaço material que comumente habita para o universo das imagens técnicas.

Na imagem fotográfica, e mesmo naquela que é gerada por sua predecessora, a câmara obscura, é constatada por Warburg uma passagem do parecer ao ser. O transporte por elas realizado não é só o da aparência do ente fotografado, mas também da intimidade da sua própria estrutura molecular.

Nessas circunstâncias de captação de imagens, seja por meio fotográfico ou audiovisual, inevitavelmente trabalhamos com a luz. Nosso sentido da visão só é afetado por qualquer objeto porque alguma luz incide sobre ele, e sua intensidade definirá o quanto poderemos enxergar esse objeto. Assim, mesmo aqueles que não dominam os pormenores da linguagem fotográfica, ao fotografarem ou filmarem algo, o estarão fazendo em função de sua iluminação. Tom e cadência narrativos, sensações que se deseja propor ao espectador no intervalo de tempo em que ele assistirá uma produção audiovisual, tudo isso depende de um trabalho com luzes. Alguns

testes, envolvendo a mesma escultura sendo iluminada de formas diferentes, podem nos demonstrar uma multiplicidade de possibilidades de construção de significados e de narratividades a partir dela.

Faz-se útil então, para as criações empreendidas nessa poética, a compreensão da maneira como a luz incide sobre as esculturas. Os posicionamentos de fontes de luz a serem usadas para se iluminar objetos ou atores, tanto na fotografia quanto no vídeo, são costumeiramente divididos entre três categorias. A luz chamada de *ataque* ou luz principal, identificada por Edgar Moura (2001) com a luz do sol sobre a terra de dia ou sobre a lua cheia ou crescente, pode ser dura (foco reto, com resultado de alto contraste) ou difusa, dependendo da dramaticidade desejada para a cena. A luz de *compensação*, invariavelmente difusa, pode

ter fonte própria ou ser o reflexo da luz de ataque, e serve para que as sombras projetadas por esta não sejam pontos de total escuridão. Já a *contraluz*, em geral dura, é usada incidindo, como na lua minguante ou em um eclipse, por trás do objeto fotografado, destacando-o do fundo.

Nos testes de luzes que aparecem resumidos na **Figura 17**, a escultura é banhada pela luz gerada por um iluminador LED de 300 lâmpadas de temperatura de cor 3200K e 300 de temperatura 5500K. Este equipamento foi principal nas narrativas mais recentes entre as citadas nesta tese (ano de 2017), acompanhando e sendo precedido por uma sorte de luminárias, lanternas e janelas abertas.



**Figura 17:** Detalhe de escultura em ferro e papel (altura 56cm) iluminada por luz de ataque e compensação difusas (esq), luz dura de ataque e ompensação por reflexo (centro), e por contraluz e compensação de baixa intensidade (dir). (Fábio Purper, 2017).

É experimentada na imagem da esquerda uma difusão maior em relação às demais, e também um reflexo de luz solar servindo como compensação. Para a pesquisadora Martine Joly (2007), o uso da luz difusa “quebra as barreiras espaciais, atenua a impressão de relevo, suaviza as cores, bloqueia as referências temporais”, e se associa a uma visão geral ou distanciada, um “caráter impreciso da localização e da situação temporal da representação” (p.118). Uma imprecisão que contribui para se propor certa abertura narrativa ao evitar contextualizações históricas e geográficas, sendo por outro lado menos suficiente do que o que pode ser atingido com luzes mais duras no sentido da valorização de volumes e texturas. Ainda para Joly,

numa imagem a duas dimensões, a textura *está direta ou indiretamente ligada à terceira dimensão*, sendo então “uma qualidade de superfície, [...] que se define pela qualidade dos seus elementos (natureza, dimensão) e pela qualidade da sua repetição (2007, p.119).

Ao utilizarmos uma luz dura, como a luz de ataque da imagem central ou a contraluz da imagem à direita (ainda

na **Figura 17**), a distância ou frieza comumente associada à luz difusa dá lugar a certa proximidade, a uma percepção da tridimensionalidade e das texturas envolvidas.

a percepção visual que consideramos como fria (uma vez que supõe uma colocação do espectador à distância) é *reaquecida*, poderíamos dizê-lo, e tornada mais sensual pela textura da representação, a qual solicita uma percepção tátil (p.119).

As esculturas emprestam então algo de sua materialidade para o vídeo, sua tridimensionalidade, sua textura, sua qualidade tátil. Seguem sendo referenciais cruciais pra esse momento os filmes e a Teoria da Visão Tátil de José Val Del Omar, pois, assim como ele, lido com a possibilidade de que estímulos audiovisuais evoquem o sentido do tato.



**Figura 18:** Instantâneas do filme “Fuego en Castilla” de José Val Del Omar (1960), mostrando luzes alternadas de seu sistema de visão tátil.

Em torno da metade do século XX, Val Del Omar foi um inovador no cinema trabalhando, como descrito na **seção 1.3**, com um sistema de luzes pulsantes e movimentos de câmera que valorizam a materialidade dos objetos filmados. Através dos dispositivos de iluminação por ele inventados para a criação de suas visões tácteis, o cineasta fez com que suas luzes percorressem as diferentes modalidades de iluminação e acentuassem os efeitos dos enquadramentos recém descritos. Em algumas cenas de poucos segundos as esculturas são banhadas por uma miríade de luzes alternadas que atuam ora como ataque, ora como compensação ou contraluz. Joly (2007, p.119) ressalta que quando solicitamos, a partir de sensações visuais, “outros tipos de sensações (táteis, auditivas, olfativas), uma mensagem visual pode ativar o fenômeno das correspondências sinestésicas”.

O trabalho de Val Del Omar com a alternância entre luzes pulsantes em alta velocidade (**Figura 18**) dá ao espectador

uma noção das formas e da textura das esculturas. Enquanto uma luz dura vinda de um lado acentua determinados volumes causando regiões de sombra escura, as outras, vindas de outras direções, fazem o mesmo e alternam nossa visão entre os diferentes planos que compõem as figuras. Isto, apesar de ocorrer de maneira diferente, pode ser associado à própria complementaridade entre as luzes de ataque e de compensação e a contraluz.

Associações entre estas categorias de luz e certas intenções de efeitos narrativos ou atmosféricos são consenso entre profissionais da fotografia e da iluminação. Ao serem utilizadas na linguagem do vídeo, seja em movimento ou em alternância, elas surpreendem o olhar, possibilitando uma compreensão das texturas dos objetos filmados e uma abertura narrativa que seria menos provável de ser alcançada por imagens estáticas.



**Figura 19:** Instantâneas da narrativa “A Quem” (Fábio Purper, 2015, 5min18s): contraluz pulsando em diferentes intensidades e cores.

## 1.5. Além das disciplinas

Numa sociedade contemporânea tão enredada no poder da imagem, especialmente naquela que é produzida por meios tecnológicos, um jogo rizomático de poderes atua tanto na macropolítica quanto num nível microfísico. Entre os diferentes poderes que cotidianamente se dão em múltiplos sentidos, há um exercido por aqueles que se dedicam a produzir e manipular imagens. É produtivo, portanto, para as governamentalidades vigentes desenvolvidas no mundo moderno, encaixotar, selar, carimbar, rotular as diferentes formas de produção visual, incluindo aí as categorizadas como “arte”, para que delas seja extraído o máximo de lucro e o mínimo de incômodo em relação a interesses políticos hegemônicos.

A divisão moderna do trabalho, não raro mantendo os funcionários de cada setor alienados do resultado final da soma de seus trabalhos, se acentuou no momento histórico

que conhecemos como Revolução Industrial (s. XIX), mas já remontando a valores da “República” de Platão (século IV a.C.): ali era defendida a necessidade da dedicação a um trabalho apenas na vida de cada pessoa, sob o argumento de que ao se ocupar com mais de um ofício ela estaria tornando confusa e fragmentada sua contribuição para um “coro coletivo”, para um funcionamento harmônico da cidade.

Tal concepção de especialização passa por inúmeros vieses até se encontrar no âmago da governamentalidade neoliberal, na composição de um jogo de poderes relativo aos saberes e a seu exercício, sua partilha (RANCIÈRE, 2005): quem está de fato autorizado a exercer um papel no tal coro coletivo, a partilhar seu saber e entrar em contato com os de outros? O artista perturba esse sistema. O fazedor de *mímesis* “é o homem do duplo, um trabalhador

que faz duas coisas ao mesmo tempo” (p.64), que não se exclui do comum para exercer um trabalho que o aprisiona, mas “confere ao princípio ‘privado’ do trabalho uma cena pública” (p.64).

A produção de corpos eficientes e lucrativos (porque especializados), mas acríticos (por terem suas potências questionadoras podadas em diferentes instâncias), interessa àqueles que exercem poderes como o econômico (grandes indústrias) ou o institucional (nas instituições de sequestro – escola, presídio, hospital, quartel). Entre as medidas disciplinares amplamente adotadas por eles está o princípio da localização imediata ou do *quadriculamento* descrito por Michel Foucault em “Vigiar e Punir” (1999, p. 123):

Cada indivíduo no seu lugar; e, em cada lugar, um indivíduo. Evitar as distribuições por grupos; decompor as implantações coletivas; analisar as pluralidades confusas, maciças ou fugidias. O espaço disciplinar tende a se dividir em tantas parcelas quanto corpos ou elementos há a repartir.

É evidente nessa descrição de um espaço disciplinar a ênfase num individualismo que parece ter força redobrada nos tempos atuais, exacerbando-se o isolamento não só entre os processos de trabalho, mas também entre as próprias vidas dos diferentes indivíduos que compõem um sistema social.

É preciso anular os efeitos das repartições indecisas, o desaparecimento descontrolado dos indivíduos, sua circulação difusa, sua coagulação inutilizável e perigosa; tática de antideserção, de antivadiagem, de antiaglomeração. (...) Importa estabelecer as presenças e as ausências, saber onde e como encontrar os indivíduos, instaurar as comunicações úteis, interromper as outras, poder a cada instante vigiar o comportamento de cada um, apreciá-lo, sancioná-lo, medir as qualidades ou os méritos. Procedimento, portanto, para conhecer, dominar e utilizar. A disciplina organiza um espaço analítico (p.123).

A governamentalidade moderna prima pelo modelar de um corpo que é dócil nas mínimas operações, e que desempenha seu papel no coletivo conforme as condições de funcionamento de um organismo vivo. A

compartimentalização dos fazeres acompanha uma segregação dos indivíduos e o aproveitamento de seu tempo e força produtiva em prol de eficiências destinadas a suprir determinados interesses financeiros.

Como capitalizar o tempo dos indivíduos, acumulá-lo em cada um deles, em seus corpos, em suas forças ou capacidades, e de uma maneira que seja suscetível de utilização e de controle? Como organizar durações rentáveis? As disciplinas, que analisam o espaço, que decompõem e recompõem as atividades, devem ser também compreendidas como aparelhos para adicionar e capitalizar o tempo (p.133).

Pode parecer algo ultrapassado questionarmos uma necessidade de “pertencimento” ou não de um artista a uma única linguagem, porém esta é uma discussão contemporânea presente em vasta produção que se estende há algumas décadas, mas que segue pertinente, dadas as estruturas ‘encaixotadas’ predominantes em instâncias de formação de artistas. Não se estaria, ao alimentar estes discursos especializantes, coadunando com um sistema disciplinar que cataloga e especializa

fazeres no intuito de produzir lucro para alguns e podar resistências de outros?

ao se constituir uma força produtiva cujo efeito deve ser superior à soma das forças elementares que a compõem (...) construir uma máquina cujo efeito será levado ao máximo pela articulação combinada das peças elementares de que ela se compõe. A disciplina não é mais simplesmente uma arte de repartir os corpos, de extrair e acumular o tempo deles, mas de compor forças para obter um aparelho eficiente (FOUCAULT, 1999, p.138).

Sem a necessidade de promover questionamentos diretos ao funcionamento desse “aparelho eficiente” que era o sistema das artes do século XX, José Val Del Omar dedicou sua poética e sua escrita especificamente ao cinema. No entanto, sua noção desta linguagem como um espetáculo total demonstra um movimentar-se por entre diferentes possibilidades de estímulos sensoriais. Mesmo não sendo o autor das esculturas que filma, considerando-se a forma com que o faz, seria ele então apenas um cineasta, e não também um escultor? Em qual das

pequenas caixinhas dentro daquela grande caixa escrito “arte” se deve inserir seu trabalho? E tantas outras poéticas que atuam nesse campo inconstante e movediço do “entre”, do inclassificável, das extremidades?

Em suas vidas como plantas radicantes “O imigrante, o exilado, o turista e o errante urbano são figuras dominantes da cultura contemporânea” (BOURRIAUD, 2011, p.49). Assim como na experiência destes símbolos da globalização, e explorando a contemporânea “contaminação e confluência entre as artes visuais e os meios tecnológicos” (MELLO, 2007, p.168), é possível produzirmos nas brechas, nos interstícios, em espaços não previstos por um sistema disciplinar, ou, como defendido

por Foucault em pensares do final de sua existência (2006, p.643-644), cultivarmos a vida como obra de arte, numa escolha de vida que abrange um governo e um cuidado de si e uma presença contínua do outro. Um governo de si que é diferente da governamentalidade disciplinar ou de controle, um cuidado de si que envolve questionar fronteiras e individualismos e vivenciar nossas relações com os outros mais segundo uma ética do que conforme uma moral contingente. São alguns vislumbres possíveis para repensarmos nossos modos de habitar o mundo e de produzir arte para além daquilo que cabe nas caixas e caixinhas nomeadas e zeladas pela tradição.

## 2. FAZERES IMPUROS



Figura 20: Imagem de banco de dados de videoHQesculturas (2017, Fábio Purper).

## 2.1. A peste

O artista que emprega sua força para satisfazer baixas necessidades; de uma maneira aparentemente artística oferece um conteúdo impuro, atrai a si os elementos débeis, os mescla continuamente com elementos maus, engana os homens e colabora para que enganem a si mesmos, convencendo a todos de que têm sede espiritual e que podem saciá-la numa fonte pura. Obras assim não propiciam o movimento, ao invés disso o detêm, atrasam os elementos progressivos e espalham a peste a seu redor (p.17)<sup>8</sup>.

---

<sup>8</sup> Tradução livre para “El artista emplea su fuerza para satisfacer bajas necesidades; de una manera aparentemente artística ofrece un contenido impuro, atrae hacia sí los elementos débiles, los mezcla continuamente con elementos malos, engaña a los hombres y colabora a que se engañen a sí mismos, convenciendo a todos de que tienen sed espiritual y que pueden saciarla en una fuente pura. Obras así no llevan hacia arriba el movimiento, sino que lo detienen, atrasan a los elementos progresivos y extienden la peste a su alrededor”.

Extraída de um cânone das teorias artísticas, “Do Espiritual na Arte”, escrito pelo pintor e professor russo Wassily Kandinsky (1866-1944) na primeira década do século XX, esta citação resume uma concepção de arte que nessa época se encontrava em ampla difusão. É indiscutível a densidade de contribuições do autor para o desenvolvimento da arte moderna e da própria arte de escrever sobre arte. No entanto, em alguns pontos, esta já soa datada ao percebermos que uma das forças propulsoras da arte contemporânea é justamente sua impureza, seu abandono da necessidade de harmonia formal e tonal, de pertencimento a uma linguagem específica, e da própria metanarrativa que “toca o espírito”. Estas mesclas com elementos vistos pela mente modernista como débeis, enganosos e estagnantes, são fator acelerador da constituição de movimentos que vêm

conduzindo a arte e suas escrituras a um enriquecimento pelo contágio.

A impureza é um dos conceitos possíveis para pensarmos os caminhos trilhados e os recursos empregados dentro de uma poética em movimento entre linguagens artísticas. Dentro de uma investigação em arte que não se enquadra em classificações estanques, ainda que parta de práticas da escultura, da história em quadrinhos e do vídeo. Um fazer que é híbrido, que se dá por vezes em colaboração, e que se relaciona de diferentes modos com uma série de artefatos ou visualidades que compõem o repertório cultural de seus autores.

Uma escrita de Nelson Goodman (1984) afere que a noção de pureza em arte está relacionada ao quanto se

destacariam em cada obra (ou processo) seus elementos intrínsecos, (diretamente relativos à fatura, aos procedimentos empregados) ou os extrínsecos (associações da obra a questões externas a seu fazer, como o momento histórico de seu autor ou possíveis narrações, símbolos, signos por ela evocados). Segundo a pureza modernista, a evolução da arte se dá ao ser abandonado pelos artistas e pela crítica qualquer traço extrínseco. Porém, qual é o limite que caracteriza uma pincelada gestual, uma cor primária ou uma forma geométrica simples (ideais abstracionistas) como algo exclusivamente da ordem do intrínseco, se mesmo estes elementos podem ser associados a referenciais culturais diversos?

## 2.2. Desde antes o vídeo já roía as beiradas

Os processos aqui abordados podem então ser considerados uma criação de blocos de sensações onde o audiovisual se relaciona com o sentido do tato, de narrativas em movimento entre o material e o digital. De processos manuais envolvendo a materialidade de objetos sólidos, físicos, e sua manipulação dentro de um espaço atual, tridimensional, esta poética adentra um domínio virtual de informações quantificadas e processadas em códigos binários.

A linguagem da escultura é o ponto de partida de um processo que abandona uma materialidade tátil quando passa a habitar um arquivo de vídeo. A lente da câmara é, nesta poética, o ponto de passagem entre o domínio da matéria física e o dos meios digitais, e aquilo que com ela é

produzido depende necessariamente de um trabalho com a luz. A relação entre imagem e texto característica da linguagem dos quadrinhos também se faz presente de variadas maneiras, compondo junto à escultura e ao vídeo uma poética voltada a movimentos entre linguagens artísticas.

Estas narrativas audiovisuais se relacionam com a textura rugosa das camadas de papel e cola predominantes na superfície das esculturas de minha poética individual desde o ano de 2010, quando estes materiais começaram a tomar o lugar da argila, que vinha sendo experienciada desde 2004.



Figura 21: Detalhes da HQ-escultura “ConDomínio” (2011) e da escultura-HQ “Os Nomes e seus Homens” (2012) (ambas por Fábio Purper e Tamiris Vaz). À direita experimentação sem título com escultura em terracota (2011, Fábio Purper).

Durante a graduação em Artes Visuais na UFSM, entre os anos de 2004 e 2010, a escultura foi minha linguagem principal. Na mesma época retomei relações que nutria desde a infância com a linguagem da história em quadrinhos (HQ), trazendo-a a minhas propostas de ensino-aprendizagem e também à minha poética. Fiz isso primeiro usando esculturas como referenciais para desenhos de quadrinhos, e em seguida, num dos dois vieses do meu projeto de mestrado em Artes Visuais na mesma instituição, introduzindo fotografias de esculturas como as cenas das HQs, o que chamei de *HQ-escultura*. O segundo viés era a *escultura-HQ*, que consistia em peças únicas tridimensionais envolvendo elementos dos quadrinhos como a narratividade e o balão de fala<sup>9</sup>.

A partir dessas experiências, se criaram novos movimentos envolvendo o vídeo: com trabalhos migrando para o

audiovisual ou mesmo dali se originando e indo na direção da mídia desenhada. Com estas entradas no domínio do vídeo, fundou-se este projeto de doutorado, que tem como foco o desenvolvimento das *videoHQesculturas*.

Em minhas pesquisas anteriores em arte já experimentava relações entre a escultura e o vídeo, primeiramente a título de registro de processos de criação e destruição de esculturas, e em momentos posteriores em criações de narrativas por elas protagonizadas.

---

<sup>9</sup> Estas modalidades de criação narrativa figuraram em minha dissertação “Uma Poética entre a Escultura e os Quadrinhos” (2011-2013, PPGART-UFSM).



Figura 22: Imagens do vídeo “Golem: Trajetória de uma escultura” (Fábio Purper, 2007-2009, 9min11s).

Uma de minhas primeiras edições de vídeo aconteceu na criação da narrativa “Golem: trajetória de uma escultura”, onde reuni fotografias e filmagens que serviam como registros da modelagem e da destruição de uma figura em argila de 1m80 de altura. Nela experimentei reduções de velocidade para os momentos em que as marteladas rompiam com a argila seca, e também repetições de cenas em dois ângulos diferentes proporcionados por filmagens feitas por colegas com câmeras portáteis. Utilizei como trilha sonora duas inspirações para a criação do trabalho, uma versão em piano da música “Fool on the Hill” dos besouros ingleses Lennon e McCartney (1967) e a gravação em áudio do poeta argentino Jorge Luis Borges declamando seu poema “El Golem” (1964), incluindo, para este, legendas livremente traduzidas para a língua portuguesa.

Antes de iniciar o mestrado, segui fazendo registros de processos semelhantes a este, que, em comparação com

os atuais, possuem uma diferença simples: a escultura aparecendo como um objeto vinculado a uma ação desempenhada por seres humanos, seja no sentido criativo ou destrutivo. Só durante o desenvolvimento da HQ-escultura e da escultura-HQ passei a explorar a possibilidade de ter esculturas como sujeitos, como protagonistas atuantes nas narrativas.

A narrativa “Então Vá!” surgiu durante minha pesquisa de mestrado como uma inversão de parte dos já descritos processos de criação da HQ-escultura e da escultura-HQ, pois ali esculturas de argila efetuaram um primeiro movimento emprestando algo de sua materialidade a um vídeo. Este, por sua vez, repassou sua visualidade para uma HQ-escultura, e posteriormente para uma HQ de quatro páginas, desenhada em matrizes de mimeógrafo.

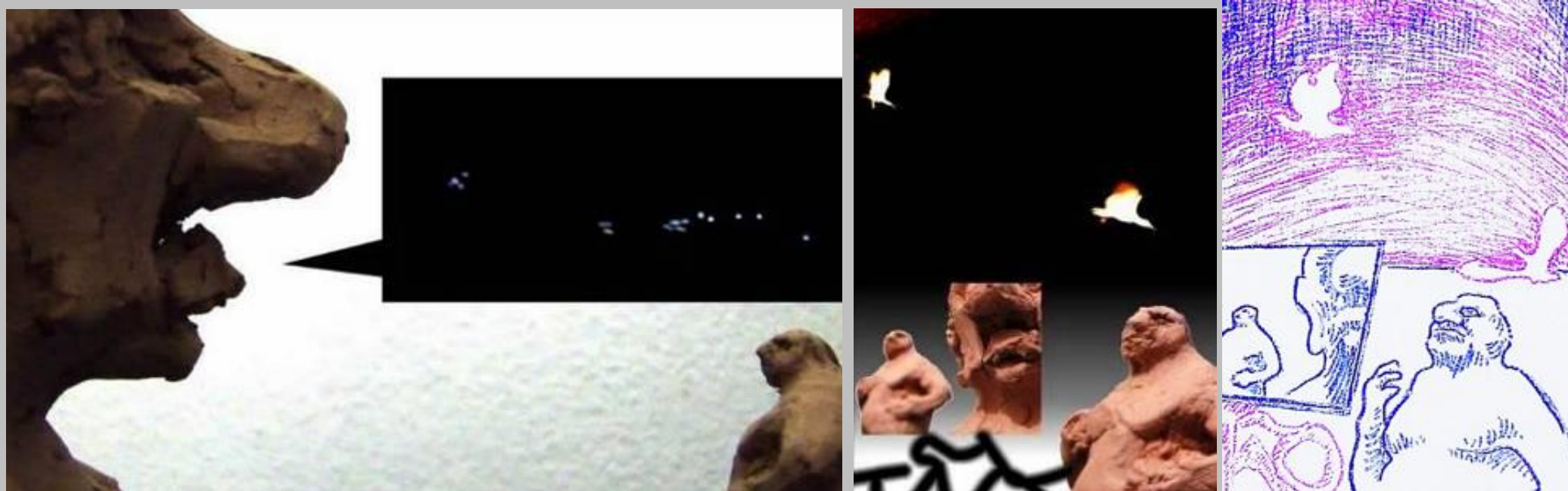


Figura 23: Detalhes das versões de "Então Vá!" (2013, 1m 40s, Fábio Purper): a partir da esquerda, a videoHQescultura, a HQ-escultura e a HQ mimeografada.



Figura 24: Detalhes de duas versões das “Narrativas do Grotresco Cotidiano”, a HQ-escultura (2011) e a videoHQescultura (2012, 3m 08s, na foto exposta no Museu de Arte de Santa Maria). (Fábio Purper).

Já as “Narrativas do Grotresco Cotidiano” ocorreram em movimentos diferentes. Seu início foi na forma de duas HQs-escultura de 2011 que tinham como personagens cerâmicas feitas entre 2007 e 2008, e como escrita a apropriação de um trecho de uma fala de Gilles Deleuze (“O Ato de Criação”) na primeira (“Vidrado”) e um texto de minha autoria na segunda (“Claustros”). Ao empreender uma migração dessas narrativas para a linguagem do vídeo<sup>10</sup>, utilizei fotografias que haviam ficado de fora de suas páginas originais e também uma movimentação das imagens e textos de forma independente uns dos outros. Uma característica comum a esses trabalhos é o fato de nenhum ser, e ao mesmo tempo todos serem, considerados resultado final: as cerâmicas continuaram participando de exposições e integrando acervos como

peças autônomas, e as HQs e os vídeos são publicados ou expostos, sem que nenhum deles seja mais importante que os outros; eles apenas ocupam espaços distintos.

Apesar de essas narrativas terem trilhado caminhos entre as linguagens em sentidos diferentes dos que me proponho na videoHQescultura, elas são experimentações iniciais que tiveram uma importância, tanto formal quanto conceitual, para o desenvolvimento desta. Foi somente com o vídeo “Extendit Manus”, editado em 2014 a partir de captações feitas em 2012, que seria escolhido o formato resultante no audiovisual para figurar como central na atual abordagem dessa pesquisa.

---

<sup>10</sup> A videoHQescultura “Narrativas do Grotresco Cotidiano” participou, em 2013, na mostra coletiva *Passageiros*, com curadoria de Débora Aita Gasparetto e Galeria Mamute, no Museu de Arte de Santa Maria. Mostra virtual disponível em [mostrapassageiros.wix.com/passageiros](http://mostrapassageiros.wix.com/passageiros).

## 2.3. De foto e de vídeo

Uma fotografia ou um vídeo feito a partir de uma escultura pode já não ser mais uma escultura, mas dela tem chances de herdar certas qualidades, podendo, assim como ela, suscitar de alguma forma uma experiência tátil. Desde o início da própria linguagem da fotografia, já contrastavam noções de que ela seria ou não uma apresentação idônea do real, sua imitação perfeita. Este paradigma da mimese, que já ocupara outras artes, ganha força com a fotografia e o vídeo pelo fato de serem imagens obtidas através de mecanismos que contam muito mais com uma exploração científica de fenômenos naturais, teoricamente isenta de erros, do que com o gesto e o retoque humano.

Por contraste com as artes figurativas anteriores à fotografia, a produção desta é centrada numa “caixa preta” (FLUSSER, 2002) onde o artista manipula signos e luzes sem a necessidade de ter um controle total sobre o que

acontece no interior do aparelho. Esta etapa da fotografia que é automatizada é uma das causas para que a humanidade que a viu nascer tivesse para com ela esta ilusão de isenção, de documento ou prova inquestionável do real.

Diversas críticas a esta noção podem ser citadas, entre elas elementos levantados por Rudolph Arnheim (1932, apud DUBOIS, 1988, p.38) soam apropriados para esta discussão: a fotografia parte de um ângulo, uma distância, um enquadramento, a escolha de um ponto preciso no espaço e no tempo, tendo o efeito de tornar bidimensional aquilo que é tridimensional e de transformar seu espectro de cores. Tudo isto sendo essencialmente visual, excluindo os outros sentidos. Outros autores citados por Dubois, como Jean-Louis Baudry, Hubert Damisch, Pierre Bordieu e Alain Bergala, insistem no caráter arbitrário destas

escolhas e em como a porção de “encenação” de uma foto documental histórica, por exemplo, pode ser um uso desse poder de produção de “verdades” para legitimar interesses políticos definidos.

Diane Arbus, em seus ensaios com modelos como que “intimidados” pela câmera, surge também como uma reação poderosa a essa foto “pedaço de realidade”, numa busca por um tipo de “verdade interior” que se dá na relação entre aquele recorte de mundo e a realidade que é própria da fotografia. Como terceiro ponto de vista sobre o assunto temos o “traço da realidade”, onde se sobressaem o referencialismo de Roland Barthes, que vê a foto como um tipo de testemunho da existência daquilo que foi fotografado, e também a noção de foto como índice proposta por Charles Peirce (DUBOIS, 1988, p.49).

Em um momento posterior dessa mesma publicação, “O Ato Fotográfico”, Dubois aborda as noções de instalação fotográfica e de foto-escultura, colocando como fato que a “imagem fotográfica em si mesma só tem sentido encenada num espaço e num tempo determinado” (p.292). A foto

ocupa um lugar no espaço, seja num álbum a ser folheado ou num quadro ou numa construção espacial. Um exemplo citado é um dos mosaicos de fotografias polaroides (tiradas por câmeras de revelação automática, 15 x 12 cm cada) do belga Stefan De Jaeger, intitulado “Autorretrato em Dominique”, que consiste em 180 tomadas do mesmo modelo em ângulos e posições diferentes, que ao serem observadas propõem uma experiência no tempo. O tempo de tirar cada foto, tempo para ir de uma pose à outra em movimentos que serão de certa forma adivinhados pelo público, a probabilidade de que seja feita uma “leitura” sequencial no mesmo sentido que se escreve em determinada cultura, além de uma aproximação com o vídeo e a história em quadrinhos, ainda proporcionam o que Dubois chama de “efeito escultura”. Temos ali diversos ângulos diferentes de um mesmo referencial, o que nos proporciona uma visão que, apesar de não ser de elementos de fato tridimensionais, os compõe ou imagina tridimensionalmente devido a essa sequencialidade, esse movimento subentendido.

Em presença da obra exposta numa parede da galeria ou nas páginas de uma publicação, o espectador encontra-se de certa forma interpelado pelo dispositivo. Ao mesmo tempo que permanece fisicamente exterior à própria obra (ele não está integrado nela, não pode nela intervir materialmente, permanece um observador), está em condições de construir intelectualmente jogos de sentidos entre as fotos de acordo com balizas que lhe são fornecidas pela montagem. (p.293)

Tal uso da palavra “montagem” acaba sendo apropriado para os interesses desta investigação, já que ele se aplica ao audiovisual tanto quanto às questões até aqui

discutidas. O vídeo, formado basicamente por uma série de fotografias em sucessão temporal, está sujeito a todas estas variáveis, inclusive num processo que é bastante comum dentro de suas práticas, conhecido também como montagem. É nessa etapa que diferentes conjuntos de enquadramentos, ângulos, distâncias, pontos escolhidos no espaço irão ser postos em sequência, em diálogo, em função dessa construção intelectual de jogos de sentidos a ser feita por cada observador conforme suas vivências.

## 2.4. Algumas experiências de 2014

Dentro de minha produção artística no ano de 2014, escolho três narrativas como demonstração dos movimentos e experimentações entre linguagens que permearam os primeiros momentos dessa investigação. Outras características que percorrem as três são uma

relação com discursos propositalmente incompreensíveis e a técnica de construção das esculturas que as compõem, a estruturação em ferro e papel e o revestimento em papietagem.



Figura 25: Detalhes das videoHQesculturas “Extendit Manus”, “Diálogos Pálidos” e “A Epopeia do Dr. Tergiverso” (Fábio Purper, 2014).

A primeira, “Extendit Manus”, é um vídeo onde um grupo escultórico figura em diferentes ângulos, sobreposto a frases em latim que percorrem a tela e se cruzam em posições por vezes invertidas, que dificultam sua leitura linear e esfacelam a possibilidade de produção de significações únicas. Tanto a narrativa quanto a escultura-HQ em arame e papel que a protagoniza, chamada “Libera nos a malo”, foram motivadas pela riqueza simbólica de um manual da missa romana em latim (*Missale Romanum*, 1949), e contam com visualidades dele emprestadas. Em “Libera nos a malo”, uma das figuras aponta para cima e possui escala maior que a das outras, que estão ajoelhadas. Empreguei tal diferença de dimensões pensando uma possível alusão à iconografia cristã medieval – e de outras mitologias – em que as figuras aparecem em dimensões proporcionais ao seu grau hierárquico em determinado sistema institucional. Além da evidente narratividade da cena, outra característica dessa escultura-HQ que relaciona as linguagens da escultura e dos quadrinhos é o diálogo entre imagem e texto: sobre a

arquitetura de papel onde ela ocorre, afixei recortes da oração do “Pai Nosso” (*Pater noster*), reproduzida a partir do já citado livro.

Na videoHQescultura “Extendit Manus” é então valorizada a tridimensionalidade e a materialidade dessas esculturas através do movimento de câmera e junto a um diálogo no tempo com informações textuais. Nela introduzi trechos das instruções para esta etapa do ritual cristão, movimentando-se em diferentes direções, em camadas de imagem sobrepostas a imagens em movimento da escultura e de uma fumaça de incenso. Aparecem também as partituras (ausentes no revestimento da escultura-HQ) e ficam acentuadas as cores do livro e seus rasgões, emendas, cicatrizes de seus mais de 60 anos de existência. Não proponho com isso a certeza de que essas palavras sejam uma fala proferida por algum dos personagens ou mesmo que atuem como um tipo de narração em *off*, apenas parto da possível associação entre a gestualidade das figuras tridimensionais e o contexto cultural pertinente ao texto usado.

A ordem e os enquadramentos com que os elementos são apresentados no vídeo podem aludir a certas convenções narrativas da linguagem cinematográfica, como, por exemplo, o início com um plano fechado no rosto da figura maior, para em seguida, em outros cortes, mostrar os elementos restantes da cena; e também o final em um ângulo superior (*plongée*) se afastando e se desfocando. No entanto, esses cortes não pretendem servir como limitadores narrativos, e isso se evidencia pela aleatoriedade com que outros diferentes ângulos da escultura-HQ se apresentam no decorrer do vídeo. Escolhi como trilha sonora uma música sacra, reproduzida de forma invertida (do fim para o começo), contribuindo com certa ironia pagã (somando-se à posição invertida ou espelhada de alguns dos textos) para a abertura comunicacional que é uma intenção já comum a minhas criações.

Outro trabalho realizado na mesma época se chama “Diálogos Pálidos”: nele duas figuras humanas, também construídas em arame e papel, encaram uma a outra, e

numa parede adjacente a elas são projetadas escritas e outras informações imagéticas. Uma das duas esculturas tem no lugar das mãos apenas os arames utilizados para iniciar sua estrutura, sendo um deles mais comprido, erguido sobre sua cabeça. Um não acabamento que surgiu por acidente como um movimento possível e acabou se impondo durante o modelado, evocando uma postura dotada de certa agressividade. As palavras projetadas, dentro e fora de balões de fala apontados para as esculturas, são inventadas, ainda que em sua maioria a partir de caracteres existentes. Contrastam as esculturas e os elementos projetados na parede, não só pela quantidade de dimensões que ocupam no espaço, mas também pensando-se a diferença (ainda que suave) entre o movimento destes e a estaticidade daquelas.



Figura 26: Detalhes das videoHQesculturas “A Epopeia do Dr. Tergiverso” e “Diálogos Pálidos” (ambas em ferro, papel e projeção de vídeo) (Fábio Purper, 2014).

Ainda a partir desta ideia de ter os elementos tridimensionais coexistindo com o vídeo, “A Epopeia do Dr. Tergiverso” foi criada no formato de um nicho escultórico, também em arame e papel, que mantém uma figura humana em pé e oculta as laterais e o cabo de força de um reproduzidor digital de vídeo, mantendo visível apenas sua tela por trás de uma moldura em formato de balão de fala. O texto apresentado em vídeo nessa tela está escrito com uma estrutura que a princípio pode denotar maior coerência narrativa, mas também visa romper significações por ser composto, em sua maior parte, de palavras inventadas. Recurso que posteriormente segui utilizando como estratégia narrativa, inclusive para compor uma espécie de universo ficcional, onde importa menos o conteúdo das falas do que a abertura interpretativa explorada por essa incompletude de comunicação.

Além da narratividade que apenas as esculturas já poderiam suscitar se expostas sozinhas, outra característica sua que se relaciona com a linguagem dos quadrinhos é um diálogo entre a gestualidade desses seres

tridimensionais e as situações apresentadas nos balões de fala, palavras e imagens, em movimento ou variação no tempo.

Ainda que dentro de um projeto de pesquisa onde são priorizados trabalhos cujos formatos finais são arquivos digitais de vídeo, a segunda e a terceira narrativas criadas dentro dele, “Diálogos Pálidos” e “A Epopeia do Dr. Tergiverso”, são peças únicas, tridimensionais, onde o diálogo entre linguagens se dá de uma forma diferenciada. Isto demonstra o quanto uma poética pode se alimentar das incertezas que a permeiam, e expande o objeto da pesquisa para abranger essas novas situações e para um pensar a partir desses movimentos, tanto entre linguagens já consolidadas quanto em uma fértil gama de possibilidades de fusões, hibridações, misturas. Tal flexibilidade de processos e tal abertura em relação a possíveis resultados desviantes são características da pesquisa em arte, meio onde as decisões subjetivas de seus autores podem receber consideração maior do que dados externos e fixos a serem coletados e interpretados.

Algumas características que permeiam estes três trabalhos iniciais tiveram sua importância destacada durante essa pesquisa. Entre elas cabe listar o uso de arame e papel nas esculturas, o tom de oratória em suas expressões corporais, os recursos digitais de captação e edição nos vídeos, a proposta de uma experiência com certa delimitação de tempo, o diálogo entre imagem e texto, a escrita propositalmente incompreensível, entre outras. Cada uma delas é abordada nesse texto, cabendo neste ponto uma observação sobre a última: existem, sim, motivações para cada escrita e uma lógica questionadora de dogmas e certas situações sociais, mas há também a ideia que seja feita uma leitura sem um significado fixo por parte do público, com uma abertura para que, através dos elementos dados (onde se inclui a expressão corporal das figuras) as pessoas inventem suas próprias falas, dando

seus próprios rumos à narrativa. Há uma condução temporal da leitura que se diferencia de uma característica comum aos quadrinhos bidimensionais impressos, que seria a escolha do leitor de quanto tempo dedicar a cada página, quadro ou balão de fala.

As HQs são, talvez, o campo que mais se hibridizou e se diluiu ao longo destes processos. Enquanto na pesquisa de mestrado eu produzia HQs-escultura e esculturas-HQ explorando a sequencialidade e diversos elementos estéticos comuns à HQ, nas atuais videoHQesculturas preservo menos elementos delas, em especial a relação com os balões de fala. Ainda assim, através de uma comunicação ruidosa em termos de leitura escrita, proponho ao público que participe do processo de criação de sentidos através de suas experiências mais imediatas.

## 2.5. Narratividades

As videoHQesculturas compõem uma poética em que os campos da escultura, dos quadrinhos e do vídeo são postos em diálogo em função de uma criação de narrativas não canônicas em relação a eles. São experimentações que aproveitam signos e sensações possíveis de serem produzidos dentro de determinadas linguagens, mas não se limitam às suas normas ou padrões. Junto a outra característica também presente nestes trabalhos, a precedência da expressão sobre a elaboração temática, estas são modos de fazer que se assemelham àqueles categorizados pelos filósofos franceses Gilles Deleuze e Félix Guattari (2014) como “literatura menor”<sup>11</sup>. Este

---

<sup>11</sup> Convém aqui ressaltar que no caso das histórias em quadrinhos há uma questão política envolvendo sua constante luta por afirmação enquanto linguagem legitimada independente da literatura. É então necessária a atenção para não confundirmos o uso do termo “menor” com um juízo depreciativo de valor sobre certas obras artísticas (dada

conceito situa a obra do escritor tcheco Franz Kafka (1883-1924) como exemplo de um tipo de alternativa aos cânones de sua língua, o alemão. Uma resposta a uma “literatura maior” que ocorre nos usos majoritários, legitimados de uma língua, dotados de uma importância consensual, nos “grandes mestres” enaltecidos pela história ou por determinado sistema dominante, considerados porta-vozes da cultura e da tradição.

“Uma literatura menor não é a de uma língua menor, mas antes a que uma minoria faz em uma língua maior” (DELEUZE; GUATTARI, 2014, p.35). A literatura menor é o

---

uma possível associação da referida palavra a distinções entre “alta” e “baixa cultura”), tampouco com a ratificação de uma mentalidade que considera essas produções como inferiores a uma “grande literatura”, ou mesmo como subcategorias desta.

desígnio dado pelos autores àquelas experiências feitas, como no exemplo de Kafka e sua condição de escritor judeu em Praga, por uma minoria, por um terceiro mundo linguístico desenvolvido dentro de um sistema consolidado por outrem. Uma escrita que não conta necessariamente com uma prolixidade ou um conhecimento primoroso das normas cultas de sua língua, mas a usa de um modo vibrante, a tenciona e retira dela expressões de outra ordem que não aquelas consideradas canônicas ou institucionalizadas.

Servir-se do polilinguismo em sua própria língua, fazer desta um uso menor ou intensivo, opor o caráter oprimido dessa língua a seu caráter opressivo, achar os pontos de não cultura e de subdesenvolvimento, as zonas de terceiro mundo linguísticas por onde uma língua escapa, um animal se enxerta, um agenciamento se instala (DELEUZE; GUATTARI, 2014, p.23).

É possível estender este trabalho com dilemas linguísticos para esta poética visual, comparando, por exemplo, este próprio polilinguismo com minhas movimentações e

quebras de fronteiras entre três linguagens artísticas. As experimentações da videoHQescultura não cultivam, por exemplo, a preocupação de lidar com os problemas legitimados dentro da escultura, dos quadrinhos ou do vídeo; elas são propostas que em vez disso percorrem brechas entre elas, unindo-as de maneiras inusitadas, frágeis, porosas, por vezes até “enjambradas”; encontrando e delineando, a partir dessas brechas, narrações possíveis e abertas.

Além de romper com as margens ou fronteiras que poderiam situar estas narrativas unicamente dentro do vídeo, da escultura ou dos quadrinhos, outra característica dessa pesquisa é a busca por explorar as possibilidades destas linguagens sem partir de grandes temáticas a serem desenvolvidas, mas com os conteúdos sendo consequência das experimentações materiais, visuais, temporais. De modo semelhante ao colocado como característica da literatura menor por Deleuze e Guattari, onde “é a expressão que adianta ou avança, é ela que precede os conteúdos, seja para prefigurar as formas

rígidas em que eles vão escorrer, seja para fazê-los escoar sobre uma linha de fuga ou de transformação” (p.153). Enquanto a literatura maior obedece a um movimento do conteúdo à expressão, a literatura menor “começa por enunciar, e só vê e só concebe depois” (DELEUZE; GUATTARI, 2014, p.58).

Deleuze e Guattari desenvolvem este conceito a partir da obra de Kafka, mas é possível também pensá-lo a partir do brasileiro Manuel Bandeira (1886-1968), que se dizia ele mesmo um “poeta menor”, também por abdicar das grandes narrativas e do “lirismo comedido” dos poetas “maiores” de seu contexto. Seu conceito de menor também se relaciona ao aqui trabalhado, pois, apesar de sua formação parnasiana, Bandeira escreve, sem rebuscamentos, sobre as pequenas coisas do cotidiano, temas considerados “desqualificados” para a alta cultura da primeira metade do século XX (CAVALCANTI, 2006). Com o poeta menor podemos pensar que uma poética pode então ser minoritária nesse sentido; e a partir de questões

em comum com a literatura menor, é possível um tipo de pensamento voltado a uma *narrativa menor* se estabelecer.

Cito aqui uma relação com encaminhamentos relativos ao conceito de narrativa a partir de sua abordagem no livro “A Narrativa Cinematográfica”, de André Gaudreault e François Jost (1995), embasado na narratologia modal, que se preocupa mais com as formas de expressão do que com o argumento em si. Apropriando-se do pensamento de Christian Metz (1931-1993), os autores caracterizam a narrativa como um discurso com início e fim, onde são relatados acontecimentos que não são a realidade mas sim uma construção a partir dela; e a descrevem também como uma sequência duplamente temporal, formada pela articulação entre o tempo da narração e o tempo daquilo que é narrado. Com a câmera é criada uma narrativa específica, que se diferencia de uma narração oral por ser indireta, mediada, sem a presença física do narrador. De um ponto de vista modal é possível então caracterizar as videoHQesculturas como narrativas cinematográficas minoritárias, onde se experimentam desterritorializações na

linguagem do cinema, independentes de uma preocupação com seus cânones.

No sentido da desterritorialização da língua colocada por Deleuze e Guattari como característica da literatura menor, são também menores nesse sentido os rompimentos de fronteiras entre fazeres artísticos que caracterizam diversas iniciativas do cenário contemporâneo das artes. Mais especificamente, nas experiências aqui abordadas, é cultivado um fazer distanciado de preocupações com problemas já legitimados dentro dos campos que a nomeiam. Mesmo que possam ser exploradas a verticalidade ou o movimento espiralado da escultura, sua possibilidade de composição harmônica ao ser visualizada a partir de diversos ângulos, ou os pontos e contrapontos da montagem do vídeo, ou a sequencialidade narrativa e as sugestões ou ilusões de movimento da HQ e da animação,

estas situações estão subordinadas a um viés muito menos do refinamento ou do virtuosismo do que da própria experimentação.

Entre as narrativas abordadas neste texto, “Extendit Manus” se originou numa série de experimentações de 2011 e 2012 que chamei “Micronarrativas de Papel”. O papel, assim como nos trabalhos mais atuais, já entrava ali como a materialidade principal a partir da qual se visualizavam tanto as produções impressas (HQ-escultura) quanto a “pele” das tridimensionais, estruturados em arame. E os trabalhos foram chamados micronarrativas não só pelo fato de terem dimensões reduzidas, mas principalmente por se relacionarem à proposição de desviar o foco de *metanarrativas* da modernidade para no lugar disso chamar a atenção a causas mais pontuais.

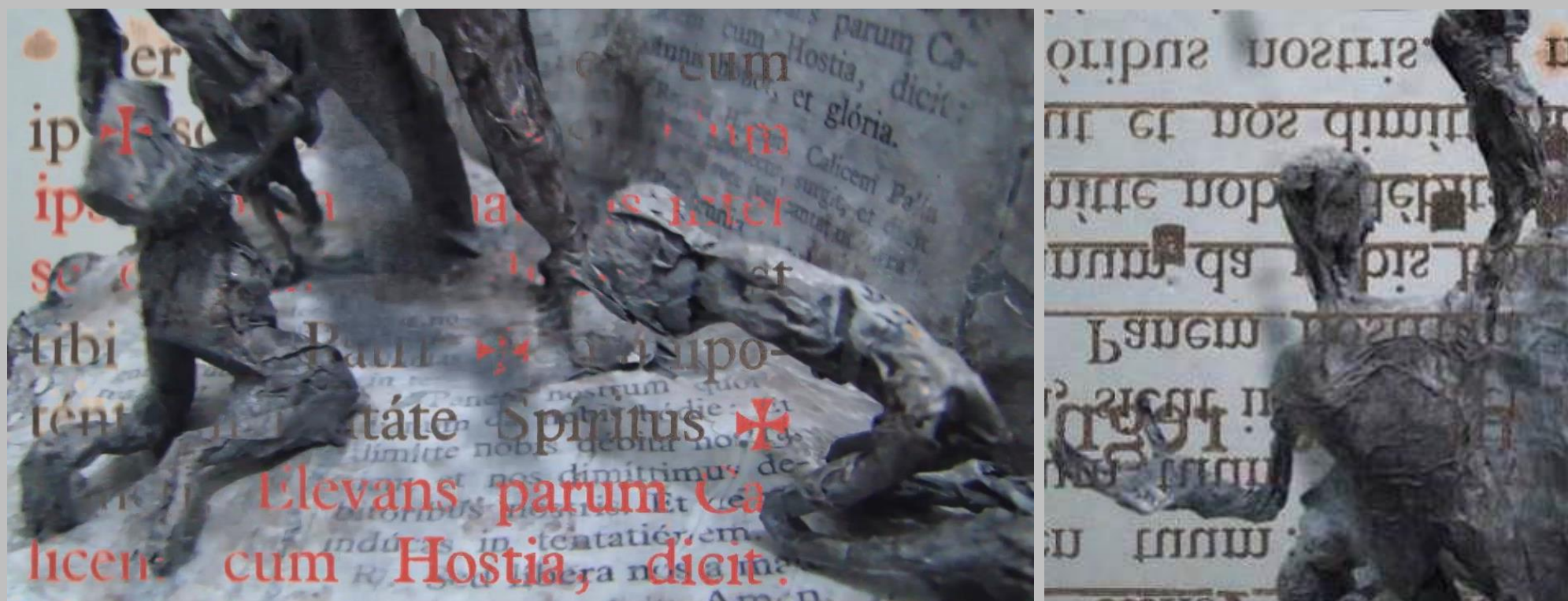


Figura 27: Imagens da videoHQescultura "Extendit Manus" (Fábio Purper, 1min 09s, 2014).

As metanarrativas seriam as ontologias, as supostas “verdades absolutas” de cada época, as explicações totalizantes que guiaram o pensamento coletivo de diversos contextos. Estes “mitos, que acabam por legitimar as instituições, as estruturas e as práticas sociais” (VEIGA-NETO, 2000, p.45), têm papel ativo na história tanto ao proporem estruturas facilitadoras de aprendizagens diversas quanto, por outro lado, servindo de argumento para processos de exclusão. Alguns exemplos dessas metanarrativas listados por Jean-François Lyotard:

A saber, um sujeito transcendental que estaria sempre presente em cada um de nós, à espera de um aperfeiçoamento pela emancipação progressiva da razão, da liberdade e do trabalho; a dialética do

espírito; a hermenêutica do sentido; a totalidade; um motor para a história; o aumento da riqueza pelo avanço da ciência e da tecnologia; na parcela cristã, a salvação pela conversão à narrativa do amor mártir (LYOTARD, 1988, apud VEIGA-NETO, 2000, p.46).

Questionadas pelo pensamento pós-moderno, verdades culturalmente construídas como essas têm cedido lugar a micronarrativas relativas a detalhes de um contexto social tão complexo que o esforço de explicá-lo integralmente se torna inviável ou mesmo sem sentido. Detalhes como os preferidos por Will Eisner (1917-2005), cujos quadrinhos que se desenrolam “nas frestas do chão e em torno dos menores pedaços de arquitetura, onde se faz a vida do dia-a-dia” (EISNER, 2009, p.19).



Figura 28: Imagens da escultura-HQ "Os Nomes e seus Homens" (Tamiris Vaz e Fábio Purper, 2012, testes de filmagens por Fábio Purper, 2016).

Essa questão das macro/micronarrativas tem a ver, portanto, com as relações entre a literatura maior e a menor, considerando que na primeira é de praxe que se parta de um grande tema e na segunda ocorrem experimentações que costumam levar a narratividades sem toda essa ambição, mas ainda assim ligadas a um agenciamento coletivo. Relacionando-se a detalhes menos perceptíveis que as macroestruturas, estas micronarrativas apresentam objetos e cenas não imediatamente identificáveis ou conectáveis uns com os outros pelo seu público, e que se relacionam, assim, com ele em um nível expressivo que não é o da representação.

É, então, em torno de objetivos não necessariamente literários, mas apropriados entre estes, que esta pesquisa

transita: as videoHQesculturas, ao serem iniciadas sem pretensões transcendentais, vão, durante seus processos de criação, contribuindo com elementos que vêm a constituir suas próprias narratividades. Neste sentido, elas se propõem a atuar não como postulados científicos universais, mas sim como uma relação particular com certas situações da realidade que vivemos. Mesmo nos trabalhos feitos a partir de um argumento prévio, normalmente este acaba sendo alterado pelo andamento da experimentação material. E naqueles em que procuro deixar mais claros determinados questionamentos, é evidente sua abertura a relações inesperadas em termos de produção de significações.

## 2.6. Expansões, hibridações

Proponho com minhas narrativas um trabalho que se situa nas brechas entre as especificidades de linguagens artísticas legitimadas. Ao cunhar neologismos como “HQ-escultura”, “escultura-HQ” e “videoHQescultura”, não tenho a intenção de que tais propostas se tornem também linguagens fixas com seus cânones, mas sim de que essa mistura ou hibridação de fazeres ocorra de diferentes formas e em variados sentidos.

Como já mencionado, duas videoHQesculturas realizadas em 2014, “A Epopeia do Doutor Tergiverso” e “Diálogos Pálidos”, em vez de terem arquivos de vídeo como resultado final de seus processos de criação, são peças únicas onde a construção escultórica interage com elementos em vídeo, estejam eles projetados numa parede ou reproduzidos numa tela incorporada ao trabalho. A necessidade de realizar essas narrativas dessa forma

demonstra o quanto essa poética se alimenta das incertezas que a permeiam, e acaba apontando para expansões futuras desta pesquisa no sentido de abranger essas situações e um pensar a partir desses movimentos, tanto entre linguagens consolidadas quanto em uma infinita gama de possibilidades de hibridações.

Por serem práticas e pensamentos que fogem a classificações ou demarcações entre áreas do conhecimento, é possível também contextualizá-las, assim como uma ampla gama de produções dentro do campo da arte contemporânea, como “poéticas de fronteiras”, derivando-se este termo da escrita de Walter Mignolo (2000) sobre o chamado “pensamento de fronteiras” da área da geopolítica. Assim como se pode historicamente constatar práticas de colonização geográfica ou de imperialismo cultural em diversos âmbitos da sociedade

humana, também se encontram demarcados certos processos de criação segundo classificações, identificações convencionadas por determinados sistemas. São fronteiras entre fazeres que podem funcionar de forma semelhante às imposições culturais de viés imperialista, as quais, ao atuarem no sentido de um engessamento das culturas consideradas subalternas, encontram como resposta tanto os extremos da rejeição ou do acato quanto um pensamento de fronteiras – uma perspectiva que considera a validade e a importância daquilo que se produz no território “colonizado”, daquilo que o diferencia em relação ao “colonizador”, e que assim acaba questionando, pisoteando essas divisas.

Como em vários dos processos de criação ocorridos em minhas pesquisas anteriores, estas narrativas se iniciaram na modelagem, a alicate, de alguns metros de arame na forma de estruturas humanas. Nesse momento havia alguns vislumbres, mas nenhuma certeza, quanto a quem seriam esses seres, e mesmo quanto ao tipo de situação que eles estariam envolvidos. Meu objetivo ao modelá-los

era que fossem parte de uma narrativa onde as linguagens do vídeo e dos quadrinhos estariam presentes de alguma forma. Enquanto o arame é modelado e os volumes preenchidos com papel torcido e fita crepe, e durante seu posterior revestimento com papietagem, os personagens parecem desenvolver uma gestualidade própria, evocar cenas e situações que não foram projetadas previamente. São então feitas escolhas narrativas que dialogam com esses gestos inacabados que a materialidade das esculturas suscita: no caso de algumas dessas narrativas escolhi determinados tons de oratória a partir de movimentos de braços e mãos realizados pelas esculturas, quase que acidentalmente, ao serem modeladas.

É, então, possível ser colocado como um dos motivos pelos quais esta pesquisa em alguns momentos se conecta a noções como a de narrativas menores, a relação entre estes procedimentos de criação e a ordem em que eles costumam acontecer numa literatura menor (DELEUZE; GUATTARI, 2014), do enunciado à temática. A expressão que precede os conteúdos, como descrito na **seção 2.5**, é

um movimento diverso do que vemos nas narrativas conhecidas como maiores, que se iniciam na escolha de uma ideia, um conteúdo, moral ou mensagem, para depois pensarem como enunciá-lo. Em vez de ter tudo projetado milimetricamente e só então começar a modelar, aceito a incerteza em relação ao “resultado final” de minhas narrativas, a não necessidade de um controle rígido sobre elas, uma experiência onde a cada momento novas possibilidades se apresentam.

Como exemplo, tomemos narrativas de 2014 onde, como recém relatado (**seção 2.4**), em vez de filmar as esculturas escolhi envolver sua presença no espaço junto ao vídeo, sendo este então utilizado em balões de fala. Em “Diálogos Pálidos” são duas esculturas dialogando através de falas que aparecem projetadas na parede atrás delas, e em “A Epopeia do Dr. Tergiverso” é uma escultura em um nicho pendurado em uma parede, discursando através de uma tela de vídeo emoldurada no formato de um balão de fala.

Além de se iniciarem permeados de incertezas e de induzirem, durante sua modelagem, escolhas para suas

possíveis narratividades e formatos finais, esses trabalhos expandiram as fronteiras iniciais do que seria a videoHQescultura, de forma a possibilitar que tenhamos como referenciais para eles as obras de um dos precursores da chamada “vídeo-escultura”, o coreano Nam June Paik (1932-2006). Suas composições associando, de maneira tanto formal quanto conceitual, elementos tridimensionais à presença de televisores de tubo, constituem um tipo de narrativa que envolve a imagem tanto no espaço tridimensional quanto numa duração de tempo expressa em raios catódicos. Em diferentes versões de uma instalação envolvendo uma estátua de Buda do século XVIII colocada de frente para uma transmissão em vídeo de sua própria imagem, vemos um diálogo e um atravessamento entre linguagens sem a necessidade de limites entre elas, e também uma narratividade questionadora de dilemas tecnológicos, mas aberta à invenção de novas histórias por parte de seu público.



**Figura 29:** Nam June Paik: “Buda-TV” em versões de 1974 (esq.) e 2002 (dir.). Fontes: [cahierdeseoul.com](http://cahierdeseoul.com); [artfund.org](http://artfund.org).

Assim como na liberdade experimental empreendida por Paik há algumas décadas, busco nesta poética movimentos, entre a escultura, a HQ e o vídeo, que ocorram sem a necessidade de uma regra ou uma fórmula, mas sim em uma experimentação que, como nos demonstra o francês Nicolas Bourriaud (2003, p.77), “inventa formas de habitar a cada momento” um ou mais dos territórios escolhidos, sem se afixar a eles. A maioria de minhas esculturas já tem sido criada sendo imaginada sua presença numa HQ ou num vídeo, mesmo que as histórias, temáticas ou estruturas narrativas destes ainda não existam. Os roteiros ou *storyboards* de quadrinhos que elaboro já têm em vista uma realização tridimensional, ainda que com abertura para as características dos materiais a serem modelados. Tomadas de vídeo, mesmo quando feitas antes de alguma das outras linguagens, já se dão em nome de possíveis diálogos com elas em uma narrativa.

Por vezes uma destas etapas ocorre amarrando outras anteriores que ainda não tinham umnexo, por outras ela

ocorre motivando as seguintes. Em qualquer dos casos a prioridade é criar independentemente de grilhões de um determinado sistema ou de crenças nele depositadas. Tradições determinantes de harmonia escultórica, leis áureas de proporção ou cadência narrativa que regulem uma HQ ou um vídeo, todas podem ser interessantes a título de conhecimento enciclopédico dentro dessas áreas, mas não necessitam ser tidas como fundadoras de cânones inquestionáveis.

Estas narrativas podem também ser tidas como experiências numa área que a pesquisadora Christine Mello (2008) define como “extremidades do vídeo”, onde o audiovisual adentra o contexto da arte contemporânea através de interfaces com outras linguagens, de rupturas sígnicas que acontecem quando maneiras de produzir visualidades interferem umas nas outras. Por ser um objeto artístico desmaterializado, o vídeo age como um elemento que faz dialogarem as artes consideradas do espaço e do tempo. Em suas escritas, Mello tem um posicionamento contrário divisões entre linguagens:

Não se trata também de abordar um contexto de arte em sua especificidade, mas de verificar como esse meio dialoga e transita indistintamente por variados processos de linguagem. Nesse universo, o vídeo, em sua essência, é considerado uma arte não-linear, um fluxo contínuo de informação, é uma arte do tempo. (MELLO, 2007, p.140)

É valorizada, assim, uma posição de não acomodação do artista contemporâneo, como um “avião furtivo” (BOURRIAUD, 2003) que visita estes locais sem se enraizar, mas reinventando formas de aproveitar possibilidades dentro de cada um deles. Isto está longe, evidentemente, de dizer que tudo está entregue ao acaso, pois entre as etapas percorridas há planejamentos e procedimentos que costumo retomar, assim como uma visão distanciada onde reúno os trabalhos a partir de situações recorrentes em função da construção de um nexo entre eles, de um tipo de universo ficcional onde cada um narra algo sem precisar contar histórias.

Crendo não existirem mais disciplinas, mas “campos de signos” a serem explorados, Bourriaud afirma que “hoje,

com as tecnologia da informação e da comunicação, toda a sociedade exerce o poder de produzir e difundir imagens. O ateliê perdeu sua função inicial: ser ‘O’ lugar de fabricação destas. Como resultado, o artista se desloca, vai para onde as imagens são feitas, insere-se na cadeia econômica, tenta interceptá-las” (2003, p.77).

São inúmeros os exemplos de experiências artísticas que questionam um espaço analítico onde os fazeres são colocados em disciplinas estanques. Na escrita do brasileiro Moacir dos Anjos (2005), tais iniciativas são chamadas “arte em trânsito”, após o autor traçar um panorama de conceitos já associados ao fenômeno, como mestiçagem, tradução, antropofagia, sincretismo, aculturação, diáspora e hibridismo. O último destes, o híbrido, é apontado como mais adequado à ocasião por não pressupor hierarquias entre as partes envolvidas e por manter preservadas características específicas destas. Uma receita comum a Cuba e ao nordeste brasileiro aparece como metáfora para esta situação:

o hibridismo é associado, por Gerardo Mosquera, ao prato cubano *moros con cristianos*, que é feito, de modo não muito diverso do baião-de-dois encontrável na cozinha do Nordeste brasileiro, do cozimento de arroz e feijão numa mesma panela. Embora os ingredientes desse prato adiram parcialmente um ao outro sob o calor que os amolece, são, ainda assim, reconhecíveis à visão e ao paladar, como elementos perfeitamente separados. Há implícita no conceito, portanto, a ideia de relativa intradutibilidade. (ANJOS, 2005, p.28)

Assim como foi na escultura-HQ e na HQ-escultura, na maior parte das videoHQesculturas ainda é perfeitamente visível, sem maiores mistérios, que fazeres vem do domínio da escultura, o que bebe do quadrinho e o que é característico das linguagens do vídeo. Porém, assim como nessa receita, há uma aderência de um pouco de um ingrediente a outro. O sabor do arroz e o do feijão se mesclam de uma forma diferente, por exemplo, de uma mistura feita depois, ao servir no prato. No baião-de-dois, que é nesse caso o híbrido, temos ambos passando juntos pelo processo de preparo, convivendo e se misturando. E é mais ou menos como se dá minha criação narrativa, com a

experiência em cada linguagem aproveitando das outras elementos que contribuam para o seu desenvolvimento e, durante este, a elas dando seu retorno.

A escrita de Bourriaud (2011) nos alerta ainda sobre a chance de, ao adotarmos certos discursos pós-modernos como os das culturas híbridas, estarmos apagando particularidades que são genuínas das culturas minoritárias ou subalternas em nome de uma grande cultura que assimila e homogeniza as outras conforme seus interesses. Os “radicantes” por ele descritos se diferenciam dos artistas do período conhecido como modernista porque não procuram, como estes, recomeçar tudo do zero, de um tipo de essência primordial redescoberta. Em vez disso exploram possibilidades de conexão entre elementos que parecem heterogêneos, como as diferentes linguagens, os próprios signos da cultura, vivências, fazeres materiais e propostas de pensamento conceitual. A terminologia advinda da botânica se explica através do exemplo da hera, “um vegetal *radicante*, porque faz nascer suas raízes à medida que avança, ao contrário dos *radicais*, cuja

evolução é determinada pelo ancoramento em algum solo” (p.50).

Em um dos momentos em que escolho temporariamente me ancorar no solo do vídeo, exploro cenas com um tremeluzir de filmagens de relâmpagos reproduzidas num monitor posicionado lateralmente a uma das esculturas, propondo uma experiência em que o sentido da visão evoca o do tato. Em outros momentos tremeluz uma lâmpada portátil em movimento ou um iluminador sendo parcialmente coberto e descoberto. Entre as diferentes direções experimentadas, é mais recorrente uma luz lateral, que valoriza a textura rugosa do papel colado, acentua sua expressividade.

José Val del Omar explorava essas relações lumínicas em sua Teoria da Visão Táctil, que servia como base para um experimentar com luzes pulsantes alternadas de diferentes

ângulos sobre objetos inanimados, atribuindo-lhes assim um tipo de temperatura vital. O cineasta se relacionava com a tradição da pintura cubista, que fazia interagirem no mesmo ponto de vista diferentes planos de seus referenciais tridimensionais. Em cada direção na qual uma luz é focada, sua filmagem propõe uma sensação tridimensional específica através da presença de determinadas sombras. Quando esta luz se alterna rapidamente com outras vindas de direções diferentes, a experiência com a tridimensionalidade do objeto iluminado se multiplica através dos diferentes ângulos que visualizamos. Um cubismo luminoso se estabelece então, especialmente nos filmes “Fuego en Castilla (Tactilvisión del Páramo del Espanto)” e “Acariño Galaico” (de Barro) (este completado após a morte do autor, a partir de roteiro e filmagens deixadas por ele).



**Figura 30:** José Val Del Omar. Sequência do filme “Acariño Galaico (de barro)” (concluído postumamente pela Filmoteca de Andaluzia, em 1995, com direção de Javier Codesal).

Val Del Omar não teve sua importância reconhecida em seu tempo, quando inclassificável, sendo ainda hoje chamado surrealista por uns, colocado como adendo histórico por outros. Via o espanhol como místico, aludindo para isso à arte dos séculos XVI e XVII. Dialogou com ideias de McLuhan, Chardin (noosfera), Lorca (Teoria do

Duende, Cultura de Sangue) Pierre Schaeffer (sons concretos). Foi comparado com ideias sinestésicas do cinema expandido de Youngblood, com John Cage em termos de “Arte total”, com o grupo Fluxus em termos de arte processual. Sua produção técnica embebida em

filosofia, arte e poética, teve dificuldades com registros de patentes e financiamentos.

Val Del Omar propôs o cinema como "arte total": a dissolução da vida no espetáculo do cinema. Propôs e experimentou a integração das artes e dos sentidos no espetáculo do cinema: (...) Propôs projeções plurissensoriais em salas adaptadas, com efeitos de iluminação, som diafônico nos canais dianteiros e traseiros, iluminação tátil, transbordamento panorâmico da imagem no chão e nas paredes da sala e, no auge do delírio, a projeção de um perfume indutor, assentos adaptados com programas pulsantes no corpo, e sabor na forma de um aperitivo para cada filme. (GÓMEZ, 2010, p.23)<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Tradução do autor para o original em espanhol: "VdO planteó el cine como "arte total": disolución de la vida en el espectáculo del cinema. Propuso y experimentó la integración de las artes y los sentidos en el espectáculo del cinema: VdO planteó proyecciones plurisensoriales en salas adaptadas, con efectos de luminotecnia, sonido diafónico en canales delanteros y traseros, iluminación tátil, desbordamiento apanorâmico de la imagen por el suelo y las paredes de la sala y, en el culmen del delirio proyección de un perfume inductor, butacas adaptadas con programas pulsatorios sobre el cuerpo y sabor en forma de aperitivo para cada película".

A produção cinematográfica de Val del Omar passa, segundo seus estudiosos, por três fases principais, de acordo com seus modos de construção tanto conceitual quanto visual: O primeiro momento é o documentarista, que trabalhou nas Misiones Populares e pensava o filme como um instrumento de registro de realidades e como um modo de experiência estética coletiva. O espetáculo da exibição do filme era para ele um grande olho coletivo cuja retina é a tela. A segunda consiste na criação de "Elementais" puramente poéticos, como o "Tríptico Elemental de Espanha", do qual fazem parte as obras suas citadas nesta tese. A intenção comunicacional do documentário dá lugar a narrativas que, apesar de se relacionarem com a cultura e o patrimônio espanhol, priorizam um trabalho com sensações estéticas. A terceira é focada num viés mais voltado ao processual do que à obtenção de resultados finais. Constitui-se nela um banco de dados de imagens desenvolvidas em seu laboratório PLAT (Picto Lumínica Audio Tactil).

Numa microescala incomparável à biografia deste profícuo cineasta, considero ter, coincidentemente, passado por etapas semelhantes em minhas incursões no vídeo. Primeiro documentava meus próprios processos de criação (e às vezes destruição) escultórica, alguns anos depois comecei a criar situações em que as esculturas dialogam com narratividades, e entre elas há visualidades que remetem a temáticas relativas aos elementos da natureza, e mais ao final deste ciclo doutoral aproximo minha forma de construir narrativas com o viés do colecionador de pequenos blocos de sensações disponíveis para serem

associados uns com os outros. Vou posicionando esculturas de um grupo específico em situações variadas, individuais ou coletivas, e captando ângulos destas situações através do vídeo e de séries de fotografias para *stop-motion*, e muitas vezes isto ocorre sem a necessidade (de uma produção com roteiro) de que cada uma destas cenas seja importante para uma determinada construção. É um dos pontos em que os arquivos digitais se mostram mais práticos e econômicos que os rolos de filme, associando-se à minha escolha de montar em minha própria morada os elementos de estúdio necessários.

## 2.7. Escultura ou boneco?

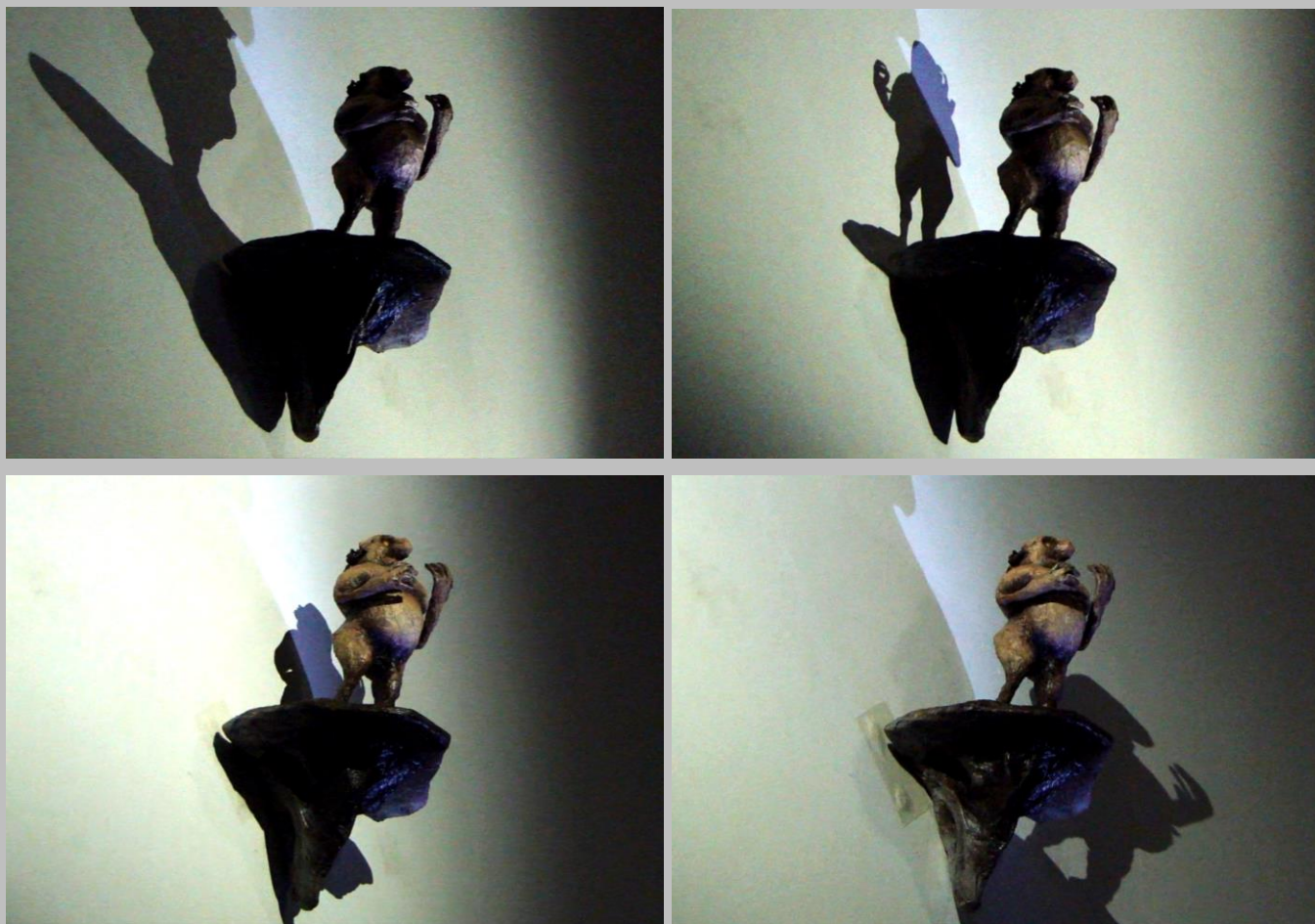
No final do segundo ano desta pesquisa participei de uma exposição coletiva, junto a colegas do curso de pós-graduação, na Galeria Antonio Sibasolly, vinculada à Secretaria de Cultura da cidade de Anápolis, Goiás. Era uma segunda versão da mostra “{Entre} Processos

Poéticos”, que passou a se chamar apenas {Entre} e a contar com mais espaço e menos participantes. Na primeira versão, numa sala de exposições de dimensões modestas na Faculdade de Artes Visuais da UFG, havia participado apenas com a narrativa “A Epopeia do Dr.

Tergiverso”, mas para este segundo momento inclui outras três esculturas cuja gestualidade se relaciona também à oratória, e as fiz ocuparem uma parede junto à primeira, posicionadas em torno dela e afixadas através de bases feitas dos mesmos materiais. Cada uma das figuras que chamei “Paraninfos” tinha então seu próprio nicho escultórico posicionado numa altura levemente superior à que se costuma expor esculturas, no sentido da composição de discursos ou palestras silenciosas. Alguns minutos antes da abertura da exposição, o abastecimento de energia elétrica daquela região da cidade foi interrompido, só retornando cerca de uma hora depois. Mas antes de findar-se essa uma hora, entrei na galeria com o auxílio de lanternas junto a outros participantes e visitantes, e naquele momento foi imediata a identificação, nas peças tridimensionais expostas (não só as minhas), de uma potência de relações com suas próprias sombras. Entre elas, surpreendeu-me o paraninfo dos olhos amarelos, que já havia participado da narrativa “A Quem”, e que ganhou

um tom “caligaresco” ao discursar na companhia de sua sombra em movimento.

Quando a luz voltou vieram com ela as iluminações arranjadas pelos responsáveis pela galeria, certamente mais apropriadas para a proposta da exposição, a abertura pôde então acontecer e tudo voltou ao normal. Mas esta ação quase anedótica do acaso não passou em branco; além de evidenciar e reforçar minha ligação com as visões tácteis de José Val Del Omar, ela passou a ser útil para os estudos de ordem formal empreendidos desde então nos processos de criação da videoHQescultura. Nas filmagens da **Figura 31** aparece um exemplo deste movimento das sombras, tanto da projetada na parede quanto das que vão tomando conta da própria escultura à medida que a luz é manipulada manualmente rumo à sua porção lateral. Através dessa manipulação é também possível então trabalhar tanto com uma ilusão de movimento dada a um objeto estático quanto com a valorização de sua materialidade, de sua textura, de uma sensação táctil destinada à visão.



**Figura 31:** Imagens de filmagem de teste com diferentes posicionamentos de luz (Fábio Purper, 2017).

Sendo a maioria das esculturas dessa investigação estruturada em arame, desde o início dela já estava latente a possibilidade de animá-las, mas ainda não havia interesse da minha parte nisso. Nesse processo de filmar esculturas sem as articular, exercitei questões de iluminação, de modo a provocar movimentos através de luz, sombra, ângulo e textura, ressaltando suas características próprias como esculturas.

Considerava, até certo momento, que animar as esculturas desviaria o foco das prioridades na valorização de materialidades. Era de certa forma até mesmo um pouco confuso ver as videoHQesculturas serem chamadas de animações quando minha intenção inicial com elas era fazer histórias em quadrinhos em vídeo com esculturas. No entanto, por ser cultivador de uma abertura para o novo, fui aos poucos, no próprio contato com animadores, como os colegas Flávio Gomes, Dustan Oeven e Marcio Jr, percebendo o quanto o conceito de animação é abrangente e poderia abraçar minhas iniciativas, tão apropriadamente quanto o de HQ.

Ainda que a animação e a manipulação não tenham se tornado o foco de minhas narrativas, adoto, em alguns momentos delas, possibilidades oriundas desses referenciais. Participei de uma oficina de *stop-motion* com o recém citado colega Dustan Oeven<sup>13</sup>, e uma das técnicas que ali aprendi foi fixar porcas nas solas dos pés das esculturas para parafusá-las em uma superfície furada e animá-las em cenas de caminhadas. Apliquei esta técnica em algumas de minhas esculturas e tenho experimentado processos onde me utilizo dela para colocá-las em movimento.

---

<sup>13</sup> Oeven já havia sido meu colega ao cursar uma disciplina do PPGACV como aluno especial em 2014 (a já citada “Tópicos Especiais em Arte e Visualidades: Processos, Materiais e Linguagens”, com as profs. Eliane Chaud e Anahy Jorge), e meses depois da oficina em questão fui banca de seu trabalho de graduação em Artes Visuais na UFG, orientado pelo prof. Edgar Franco. Era recente na ocasião a informação de sua aprovação no mestrado, com orientação da prof. Rosa Berardo, que também compôs sua banca.

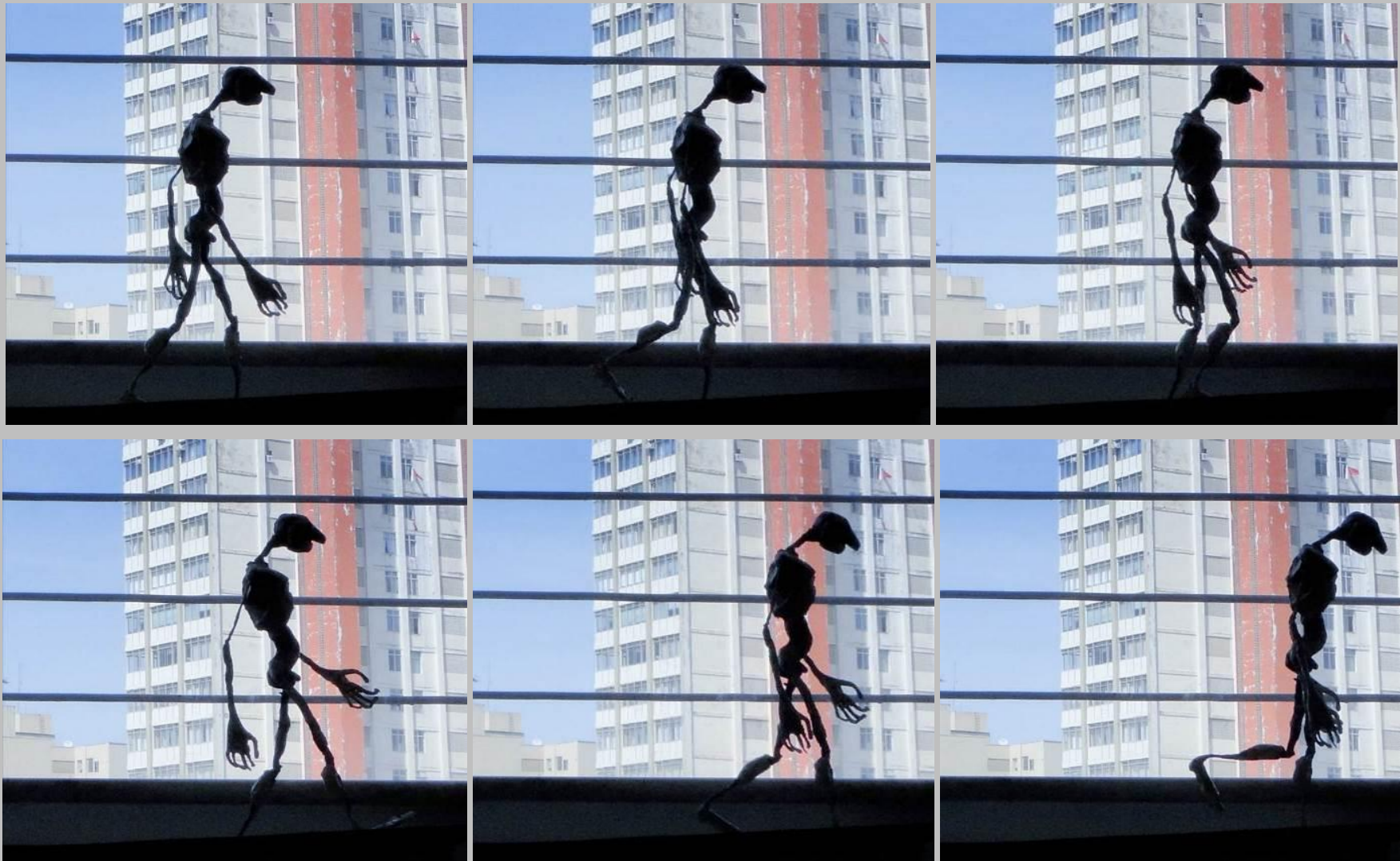


Figura 32: Imagens da videoHQescultura “Proporções” (Fábio Purper, 3min 53s, 2016)

Alguns anos atrás, durante minha atuação como professor substituto na UFSM, participei de uma oficina de três encontros dedicada à confecção e manipulação de bonecos com o Grupo do Teatro Didático da UNESP. Fazendo um boneco com papel torcido, fita crepe e articulações de barbante, e manipulando-o a seis mãos a partir de passos do jogo de capoeira, percebi a possibilidade, que naquele momento adiei, de um eventual diálogo com a minha pesquisa. Em 2016 estive presente, em Goiânia, no evento SESI Bonecos do Mundo, e ali assisti uma série de apresentações nessa modalidade, feitas tanto com o uso de títeres, fantoches ou marionetes quanto com partes dos próprios corpos dos atores, uma grande diversidade de possibilidades. O teatro de bonecos popular nordestino foi tombado como bem cultural pelo IPHAN em 2015, e o dossiê que acompanha esse processo

(2014) apresenta informações valiosas para pensarmos uma tradição brasileira do contar histórias através de criações tridimensionais.

Entramos aqui em mais um borrar de fronteiras, entre o que conhecemos por ficção e por realidade. Esculturas são estáticas, se aparecessem assim em todos os vídeos ainda seriam esculturas, mas a partir do momento em que elas se movem, passam a ser o quê? Bonecos? Conheço escultores que, por diferentes motivos, ficariam ofendidos caso essa palavra fosse usada em relação a seus trabalhos, mas nesse caso não há por que me importar. Embora use nomenclaturas e classificações, não me prendo a elas, se a escultura desempenha também o papel de boneco, e também o de ator, por que limitá-la?

## 2.8. E se desierarquizássemos as imagens?

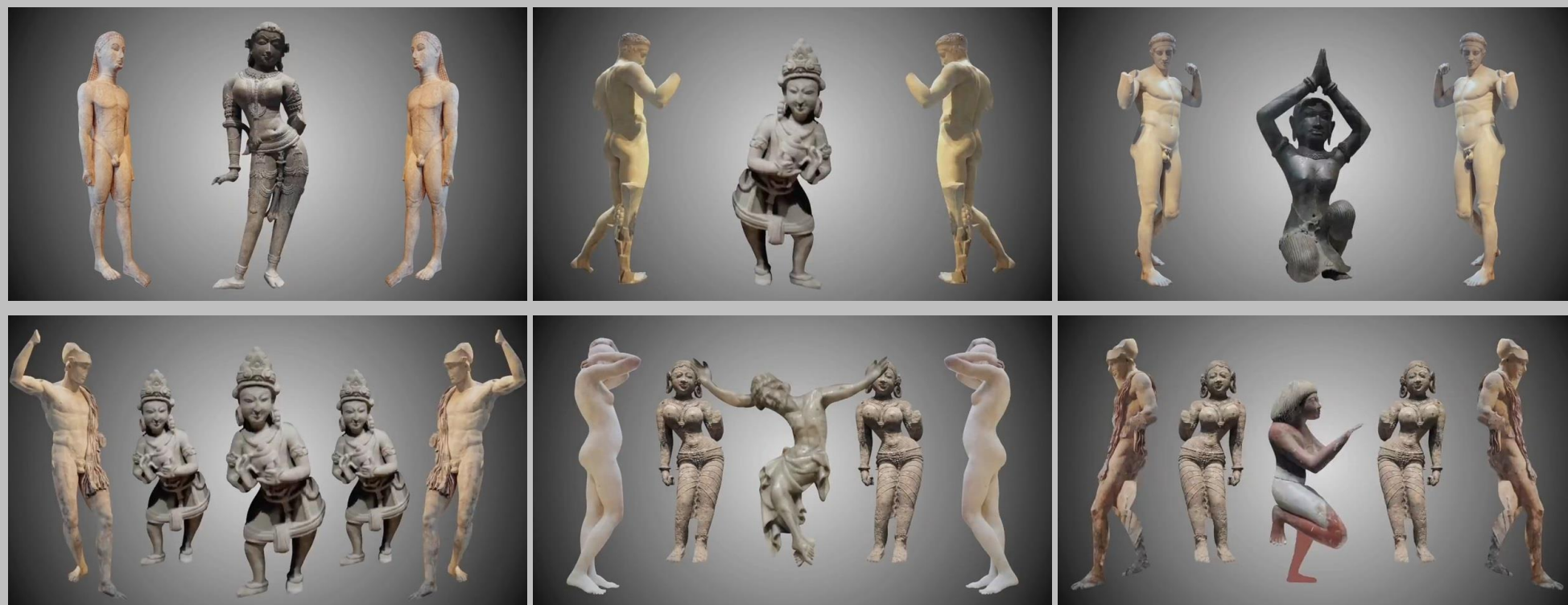


Figura 33: Nina Paley. imagens do vídeo “All creative work is derivative”. Fonte: QuestionCopyright.org.

Entre as diversas experiências contemporâneas envolvendo a apropriação de artefatos culturais, merece destaque nessa abordagem um trabalho de Nina Paley, animadora e ativista de cultura livre, que realizou em 2010 uma série de vídeos questionando políticas de direitos autorais e as noções de original e cópia. O segundo exemplar dessa série é um bem-humorado *stop-motion* realizado com fotografias de obras do Museu Metropolitano de Arte de Nova Iorque, chamado “All creative work is derivative” (Todo trabalho criativo é derivativo). Esculturas de diversas origens mantidas no acervo do museu ganham vida e movimentos de dança ao serem associadas umas às outras ou giradas em torno de si. A estética de um videoclipe de música *pop* fica clara pela exclusão dos fundos das fotos e pelo posicionamento das esculturas dançantes sobre um degradê de tons de cinza. Ao final, a mensagem “Todo trabalho criativo se constrói a partir do que veio antes” nos lembra que, por mais que tenhamos a intenção de criar algo novo, no processo estamos articulando nosso repertório, trabalhando em diálogos com

(ou a partir de) artefatos culturais que foram criadas por outros antes de nós e que, de diferentes formas, se encontram impregnadas em nosso imaginário.

Cânones da linguagem da escultura, imortalizados por uma instituição museológica consolidada e por uma narrativa histórica que os confere o estatuto de obras “geniais”, se transformam em personagens de uma dança irreverente. Uma atitude provocativa, tanto por sacudir a poeira da estaticidade destas cultuadas peças do passado as colocando em movimento, quanto por fazê-las interagir com uma música eletrônica, de arranjo sintético. Diluem-se barreiras entre “alta” e “baixa” cultura amplamente defendidas pelos idealistas da arte pura, ao mesmo tempo aproximando um patrimônio histórico ao gosto popular e nos lembrando do caráter contingente e derivativo de nossa criatividade e originalidade.

A discussão se é escultura ou boneco na animação encontra um ponto de exclamação nesta *videoclipe-escultura-animação*, pois cada quadro, cada fotografia

ainda tem como referencial estas esculturas em sua estaticidade. Ao visualizarmos esses quadros retirados do vídeo e trazidos a uma mídia bidimensional como este texto, observamos registros (bem iluminados, valorizando tridimensionalidade e textura) dessas peças como num catálogo de museu, num livro de história da arte, nada de novo. Porém, mesmo nessa situação (**Figura 33**), se alternarmos nosso olhar entre os seis instantes que aqui escolhi apresentar, é possível perceber um giro, um movimento de dança causado pelas diferenças de posturas das obras que se alternam. O vídeo às vezes nos dá tempo para apreciarmos algumas mais demoradamente, mas é carregado de momentos em que elas se trocam rapidamente, numa animação fluida. São movimentos que atuam como efeitos-escultura instantâneos, ao ampliarem nossa percepção em relação à tridimensionalidade daqueles objetos que através da fotografia emprestaram uma vista ao plano bidimensional da tela de vídeo.

É característica cultural do século passado, e forma bases para o atual, uma invasão realizada pelo cinema em

diversos campos que inicialmente o receberam com desdém, entre eles as artes plásticas, a montagem de exposições e a história da arte. Este contágio já era estudado pelo alemão Aby Warburg no começo do século, ao tratar o filme não só como “o dispositivo técnico convencional de gravação e projeção, mas (como) um conjunto de propriedades ou operações das quais o cinema constitui tão somente a aplicação material e a configuração espetacular” (MICHAUD, 2013, p.8-9).

Além disso, os estudos iconológicos empreendidos por Warburg demoliam uma noção de desenvolvimento histórico linear e progressivo predominante em seus antecessores. No lugar disto o autor construía, com seu *Atlas Mnemosyne*, uma “montagem de atrações”, a partir de um *saber-montagem* em que a forma de pensar e criar originada com o cinema propicia um estudo das imagens e das relações que estas nutrem entre si e com nossas percepções. Diferentemente da importância dada pela historiografia tradicional aos fluxos de influências entre obras de arte produzidas em tempos diferentes, Warburg

propõe que nos movimentemos de outras formas por entre essas produções: “o movimento pensado simultaneamente como objeto e como método, como sintagma e como paradigma, como característica das obras de arte e como o próprio desafio do saber que pretende dizer algo sobre elas” (DIDI-HUBERMAN, 2013, p.18).

A gota final de nitroglicerina que Warburg nos proporciona para implodirmos a pureza essencial modernista é a “montagem ‘afásica’ e anacrônica de *Mnemosyne* – onde selos postais são contíguos a baixos-relevos antigos”

(p.25), uma quebra das tradicionais hierarquias de importância instituídas entre as imagens de diferentes contextos. Com isso Warburg questiona uma história ensimesmada, propondo aos estudiosos que não se restrinjam a um único grupo de produções visuais legitimadas por um sistema, mas que percebam o quanto é determinante a influência de imagens não pertencentes a este grupo na compreensão da sociedade em que vivem e dos diferentes contextos históricos que se propõem a pesquisar.

## 2.9. A sinestesia também é um sintoma

Para abordar a impureza ou hibridação característica desta poética, é possível nos servirmos das escritas do já citado Wassili Kandinsky em dois vieses: um que a condenaria veementemente e outro que, pelo contrário, pode servir para confirmar sua potência. A condenação viria de uma visão de arte expressa na citação que começa este

capítulo (**seção 2.1**), ilustrativa de sua contribuição a uma tradição platônica e kantiana que coloca como essencial à obra artística um tipo de pureza. Como alguém que viveu a transição do século XIX para o XX, Kandinsky refletia a mentalidade artística desse tempo, fortemente ancorada em essencialismos e radicalidades, e teve grande

importância para o mundo da arte, apesar de em certo ponto atuar como limitador desta, ao estabelecer bases para um culto ao abstrato que se tornaria hegemônico durante algumas décadas do século passado. Este mesmo idealismo se instaurou em diferentes escolas ou movimentos dentro do que se conhece historicamente como modernismo, considerando como não artística ou enganosa boa parte das produções narrativas de seu tempo. Posteriormente inflada pelo crítico estadunidense Clement Greenberg (1909-1994), esta postura segue forte até os dias atuais em uma série de instituições dedicadas à arte, que excluem de seu ideal artístico qualquer experiência contemporânea pautada em processos híbridos, citações e desierarquizações culturais, narratividades, diluições de fronteiras entre arte e cotidiano, entre arte e crítica social, etc.

É nesse ponto que entra a questão da sinestesia presente nas próprias palavras de Kandinsky, e possível de ser, à sua revelia, interpretada como um estímulo aos fazeres híbridos. Ainda que exaltando a necessidade de se fugir de uma evocação dos tais elementos impuros ou extrínsecos à obra, o autor pensa uma mistura ou um movimento entre os diferentes sentidos da percepção humana. Mesmo sem comprovação clínica de que ele fosse um sinestésico (alguém que de fato vê cores ao ouvir sons, seja por nascença, lesão cerebral ou estímulos químicos), nota-se em sua biografia e seus escritos sobre arte um desenvolvimento de relações do âmbito visual das formas e cores com o auditivo, e mesmo com o olfativo.

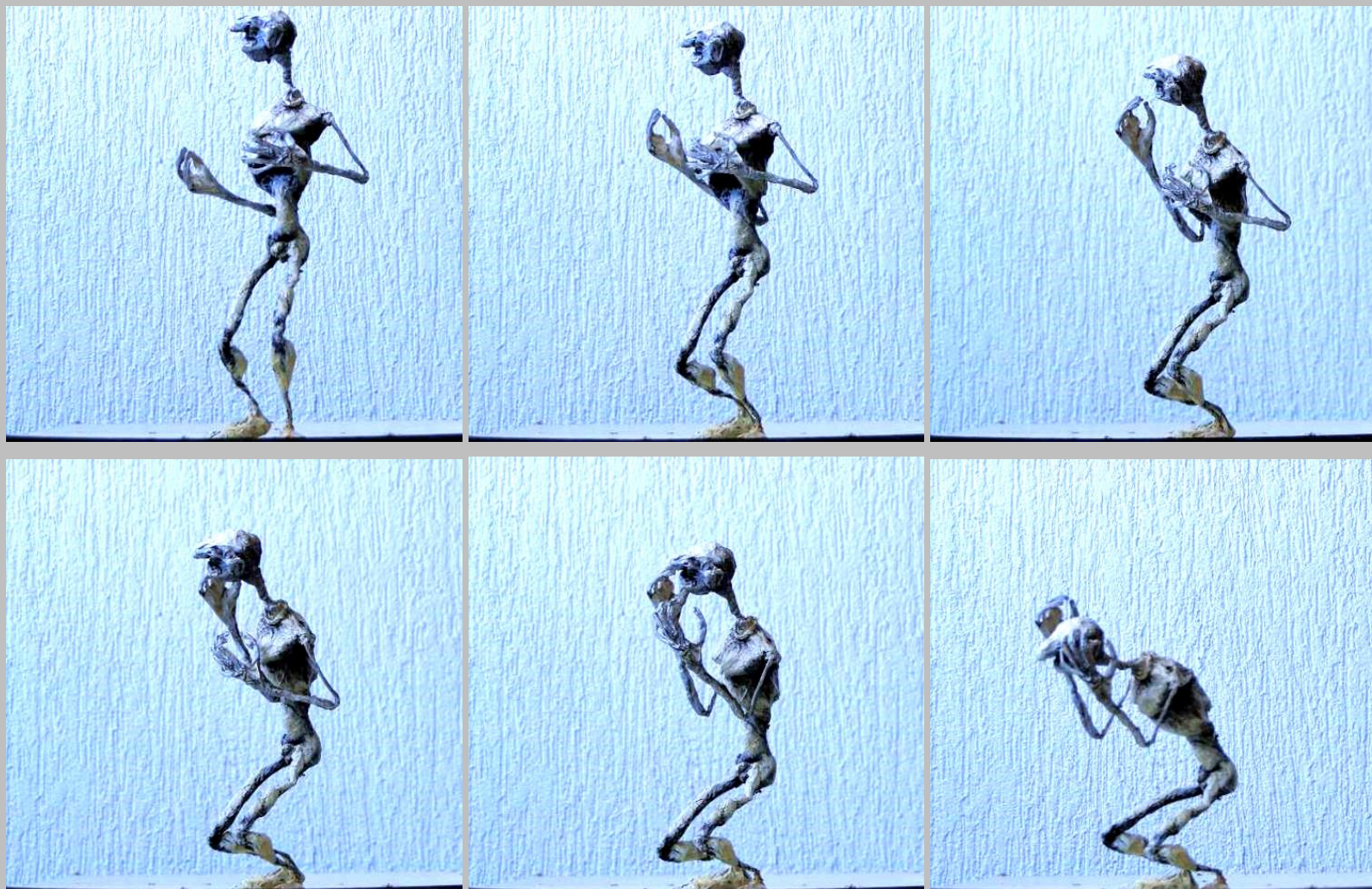


Figura 34: Imagens de experiência com animação em stop-motion (Fábio Purper, 2016)

A forma, mesmo quando completamente abstrata e reduzida a uma forma geométrica, possui em si seu som interno, é um ente espiritual com propriedades identificáveis a si. Um triângulo (não importando se agudo, retângulo ou isósceles) é um destes entes com seu próprio aroma espiritual. Ao relacionar-se com outras formas, este aroma muda e adquire matizes consoantes, mas, no fundo, permanece invariável, assim como o odor da rosa nunca poderá se confundir com o da violeta (KANDINSKY, 1989, p.48)<sup>14</sup>.

Percebendo uma simbiose entre sinestesia e metáfora, Heyrman (2005) afirma que todas as obras de arte possuem um cunho sinestésico, por serem metafóricas, ou seja, pregnantas de significações, alusões ou evocações a experiências com outros sentidos. O estímulo sonoro, segundo Kandinsky, teria a propriedade abstrata de,

---

<sup>14</sup> Tradução livre para “La forma, aun cuando sea completamente abstracta y se reduzca a una forma geométrica, posee en sí misma su sonido interno, es un ente espiritual con propiedades identificables a ella. Un triángulo (sin que importe que sea agudo, llano o isósceles) es uno de esos entes con su propio aroma espiritual. Al relacionarse con otras formas, este aroma cambia y adquiere matices consonantes, pero, en el fondo, permanece invariable, así como el olor de la rosa nunca podrá confundirse con el de la violeta”.

através da percepção, “tocar a alma”. Notórias e emblemáticas do período modernista da história da arte, suas composições não figurativas obedeciam, segundo ele, um ritmo musical, uma intenção de evocar no público diferentes harmonias sonoras conforme este visualizasse as formas e cores e seus posicionamentos, suas dimensões e relações umas com as outras.

A noção de artista como gênio, nascido com um “dom”, um ser profético à frente de seu tempo, estaria expressa, para Kandinsky, nessa capacidade de atingir o público em um âmbito metafísico através da sinestesia entre imagem e som. Considerando as mudanças ocorridas nos universos da arte, especialmente a partir da metade do século XX, podemos perceber um declínio deste culto a um perfil idealizado, acompanhado de um voltar-se a práticas impuras, híbridas e mais condizentes com as relações entre nosso atual contexto urbano informacional e as pessoas que se dedicam à manipulação de visualidades.

A “peste” temida por Kandinsky já está espalhada. É inevitável a hibridação e incorporação de elementos “não

artísticos” a uma infinidade de processos artísticos contemporâneos, dentre os quais está minha poética. E é com muita satisfação que participo do alastrar deste contágio, pois ele é um dos sopros de vida que fazem com

que tenha algum sentido pensarmos e produzirmos imagens nesta sociedade de consumo que as têm tão presentes e difundidas.

### 3. IMAGEM, ESCRITA, TEMPO



Figura 35: Detalhe da videoHQescultura "Extendit Manus" (Fábio Purper, 1m09s, 2014).

### 3.1. Palavreado aliterante

Pedro pedreiro penseiro esperando o trem  
 Manhã, parece, carece de esperar também  
 Para o bem de quem tem bem  
 De quem não tem vintém  
 (HOLLANDA, 1965)

É evidente uma citação desses versos de uma das primeiras composições do músico brasileiro Chico Buarque, de 1965, chamada “Pedro Pedreiro”, nas palavras rimadas de uma de minhas videoHQesculturas, dentro da qual alitero “Pra quem / vintém / não tem”. A figura de linguagem da aliteração, que consiste na repetição exagerada de um fonema para fins expressivos, aparece nessa canção que é referência para meu trabalho, combinada a um compasso cíclico e repetitivo. Sua inspiração vinha do cotidiano do trabalhador assalariado em tempos em que no país se deflagrava um estado de exceção, caracterizados por

censura e desesperança. Meio século depois dos autoritários atos chamados “institucionais” dessa ditadura civil-militar, vivemos um momento político que nutre certas semelhanças com ela, e que, mesmo não sendo o foco desta pesquisa, inevitavelmente suscita as agruras e os temores que se veem ecoados pelas criações que, muitas vezes clandestinamente, a povoaram. Elogiada como uma grande realização fonográfica, a canção ostenta diversas camadas interpretativas:

Um samba com tempo fortemente marcado, enfatizando o efeito de repetição percussiva logo na introdução, simulando uma situação de ruídos comum ao canteiro de obras, um burburinho típico de centros urbanos. Por um lado, a percussão preponderante é acompanhada pela narrativa verbal calcada no recurso da aliteração (criando uma ambiência repetitiva, neste caso, expressão da cotidianidade); por outro lado, o distanciamento sujeito/objeto é representado por uma dicção *personalizada* e reforçada pelas variações de timbre com sopros, que

evoluem para momentos de tensão/suspense conforme aumenta a expectativa ou frustração do personagem (CORREA, 2011, p.88).

As aliterações do compositor partem de seu questionamento em relação à realidade ao seu redor, indo além do exercício formal de figuras de linguagem. Elas comovem a audiência através de toda uma ambientação sonora com tons narrativos e da combinação disto a letras com conteúdo social, por vezes deixado nas entrelinhas para evitar problemas com a acirrada censura então vigente sobre o meio cultural. Através de uma micronarrativa aparentemente despretensiosa, de um trabalhador da construção civil esperando um trem e de suas lembranças e anseios, ele nos traz questões que dizem respeito a todo um país, a uma situação social vivida cotidianamente por sua geração.

O uso de aliterações referenciado em Chico Buarque faz parte de um dos diálogos entre imagem e texto presentes na videoHQescultura “A Quem”. Nesta experiência audiovisual alternam-se cenas de duas esculturas, com

diferentes tons e pulsações de luz, relacionando-as com sequências de palavras rimadas numa narratividade também baseada, ainda que com certo grau de abertura, em duvidares de cunho social, em questionamentos de dogmatismos, de instituições, de discursos, de culturas. Estas palavras rimadas são agrupadas em sequência, em pontos próximos umas das outras, posicionadas como falas das esculturas, tendo algumas vezes atrás de si formas orgânicas a nanquim ou fotografias de nuvens, destinadas a exercer papel semelhante ao dos balões de fala ou pensamento.

Ainda que em um quase tergiversar rimado, propositalmente truncado em nome de uma maior abertura comunicacional, estas escritas se baseiam em questionamentos, priorizando a dúvida em vez da confirmação de verdades cristalizadas. Para isso figuram dois nomes de cidades entre as palavras rimadas: Belém, lugar de fundação para a narrativa cristã, do nascimento de uma cultura hegemônica há dois milênios, e Salém, lar histórico de execuções por bruxaria no fim do século XVII,

atrocidades contra a vida feitas em nome dessa mesma tradição, desse mesmo ideal de poder.

Elas aparecem como ideias motivadoras da criação textual, mas não são necessárias na decodificação de uma mensagem pronta, intrínseca, interpretável no trabalho. Em vez disso são bem-vindas quaisquer relações temáticas que o público possa vir a estabelecer com essas palavras e imagens, pois o objetivo de sua existência não é representar, mas sim atuar como uma experimentação de sensações e de criação de narratividades.

A prática artística é um aprender, o trabalho em processo de criação é um vir a ser, um devir. Algumas de minhas

narrativas audiovisuais foram apresentadas em exposições e eventos acadêmicos, neste caso o foram junto a textos sobre elas, seus endereços para visualização na rede internet entraram para seus anais, que seguirão públicos e assim talvez fique conhecida entre quem quer que leia estes anais de eventos como uma de minhas “obras”. Mas, muito mais que “obras acabadas”, essas criações são parte de um processo de aprendizagem, onde são habitadas estas três linguagens mas ao mesmo tempo são realizados movimentos entre elas, experimentações de diferentes possibilidades que umas podem proporcionar às outras.



Figura 36: Imagem da videoHQescultura “A Quem” (Fábio Purper, 5min14s, 2015).

Os movimentos entre linguagens das videoHQesculturas abarcam, convém lembrarmos, tanto estes vídeos quanto trabalhos em formatos diferentes. A maior das duas figuras usadas na narrativa “A Quem”, por exemplo, foi construída anteriormente como uma das duas protagonistas da narrativa “Diálogos Pálidos”, de 2014, que figuravam fisicamente junto a uma parede onde incidia a projeção de balões de fala com textos abstratos em movimento e outras informações visuais. No entanto, das diversas combinações que a escultura, os quadrinhos e o vídeo possibilitam, esta pesquisa tem se focado em processos resultantes no formato do vídeo com esculturas e suas palavras, onde o visual evoca o tátil, e onde narratividades ocorrem dentro da exploração da ancestralidade dos fazeres do modelado tridimensional em seu contraste com a relativa contemporaneidade do vídeo.

Além do borrar de fronteiras que poderiam situá-la unicamente dentro do vídeo, da escultura ou dos quadrinhos, outra característica minoritária (pensando a

“literatura menor” de Deleuze e Guattari) presente nessa pesquisa é a exploração das possibilidades destas linguagens sem partir de grandes temáticas a serem desenvolvidas (como costuma ocorrer nas narrativas maiores). Nisto ocorre uma aproximação à questão do “poeta menor” levantada pelo já citado Manoel Bandeira, com a diferença de que em vez da prioridade dos pequenos detalhes cotidianos, a construção dos conteúdos se dá conforme as experimentações materiais, visuais, temporais. Como na presença dos nomes das cidades Belém e Salém e a do nome próprio Vilém, todos encadeados pelo experimentar com a rima, o tergiversar e certo duvidar em relação a questões sociais, apontando para agenciamentos coletivos que não estavam prontos de antemão, e que também não se propõem como interpretações únicas.

Além do uso de escritas dentro de balões ou flutuando em torno dos personagens para serem suas falas, também ocorre o emprego de outras imagens, extraídas de um

banco de dados de breves filmagens sem propósito imediato que alimento cotidianamente. Figuram junto às esculturas, constituindo elementos narrativos para os vídeos, texturas de copas de árvores, de água de rio ou mar, nuvens, sol poente, óleo aquecido borbulhante ou mesmo chamas. Estes elementos são introduzidos nos trabalhos ora dentro de balões de fala ou recordatários<sup>15</sup>, ora sobrepostos às cenas.

---

<sup>15</sup> O recordatário é um recurso visual da linguagem dos quadrinhos que consiste numa caixa de texto, geralmente em formato retangular e da mesma cor dos balões, que costuma servir para a presença de textos que não são falas, como narrações, pensamentos de personagens ausentes na cena ou o fornecimento de outras informações úteis à narrativa.



Uma das videoHQesculturas criadas em 2017 foi motivada por polêmicas que ocorreram durante o ano, envolvendo arte e moralismos. Assim como com as outras narrativas, não a fiz com a intenção de esclarecer ou resolver o problema ou de comunicar univocamente minha opinião sobre o assunto, no lugar disso apenas deixo algumas sugestões no ar. Por exemplo, o paraninfo cujas palavras terminam em “ente” retorna, emitindo um alerta (agora através de manuscritos feitos diretamente com mesa digitalizadora) sobre a ameaça de uma “crescente frente de entes maledicentes”, palavras escolhidas pensando nas forças conservadoras que têm ganhado espaço na mídia e na política brasileiras.

Outra escultura desta mesma narrativa tem como balão de fala uma folha, e veste sobre o quadril um retalho de chita. É sobre ela que recai a tal maledicência, quando um terceiro personagem passa a lhe apontar um dedo (**Figura 37**). Sobreposta a essa cena do apontar incluí a edição de filmagens minhas de 2016 da tradicional procissão do Fogaréu, ocorrida anualmente desde o século XVIII na

cidade de Goiás, em que os participantes encenam o momento bíblico da caminhada dos soldados romanos em busca do Cristo a fim de conduzi-lo ao cárcere e posterior execução. Carregando tochas, vestem uma indumentária herdada de penitências medievais portuguesas e espanholas, os “farricocos”: descalços, com mantos coloridos de capuzes pontudos (SOUZA, 2005).

A cada abril é recorrente, no espaço de encontro de palavras e imagens das redes sociais, uma confusão destes capuzes pontiagudos do Fogaréu, ao serem publicados sem contextualização, com a seita racista estadunidense Ku-Klux-Klan, do século XX. Apesar de este ser um movimento mais recente que o Fogaréu, e de suas vestes serem brancas, justificam essa confusão sua presença fantasmagórica e ameaçadora e seu uso da visualidade do fogo, elementos comuns a suas origens, ligadas a doutrinas religiosas dentro do cristianismo. E é possível ver relações no próprio sentido do processo de transformação de um objeto em imagem, sendo que o tal clã cultua abertamente a intolerância enquanto no Fogaréu

esta é representada como antagonista de uma narrativa mítica que prega valores de igualdade e solidariedade.

Entre as visualidades que filmei ao viver a impactante experiência de ser espectador presencial desta procissão, escolhi me apropriar apenas do fogo para esta narrativa. Justifico isto por ser recorrente em meus balões de fala o uso de uma única cor extraída de algum elemento da natureza (de uma mancha, uma vegetação, uma água corrente, uma nuvem), e especialmente porque se os farricocos aparecessem ali mais do que em simples vislumbres de alguns instantes, eles certamente trariam o Fogaréu para o espaço de protagonista do vídeo, deslocando sua abordagem para uma questão cultural que se distanciaria do pensado para a narrativa. Editei a gama de cores das filmagens onde este aparece para que se

resumissem à chama branca sobre fundo preto, e removi este preto através do recurso do cromaqui para que apenas as chamas aparecessem junto ao gesto inquisitivo da escultura. Ele aponta o dedo e as chamas dos intolerantes que buscam um subversivo para executá-lo se deslocam em procissão na mesma direção. Nem sempre consigo manter a abertura narrativa que tanto prezo. Mesmo sem palavras de significado unívoco dentro de um balão de fala, acabou sendo inevitável ao processo de criação desta cena que ela remetesse, de uma forma até bem direta, a temores culturalmente enraizados (e atualmente acirrados) na vivência do artista e do livre pensador, como a intolerância e a censura.



**Figura 38:** Imagem da videoHQescultura “Se Passa” (2017, Fábio Purper, 6 min 09s.)

## 3.2. Escritas, balões, cartelas

Uma das relações mais diretas de minhas narrativas com a linguagem das histórias em quadrinhos é a associação entre informações figurativas e textuais. As palavras presentes nos vídeos estão, em geral, agrupadas em sequência e posicionadas intencionalmente como falas das esculturas. E algumas vezes estão sobrepostas a formas destinadas a exercer um papel de balões de fala ou pensamento.

Segundo Gaudreault e Jost (1995, p.76), as imagens não falam, elas “mostram coisas, afirmam, mas não é fácil que levem gravadas a opinião de quem as produziu”. Se considerarmos a relação com a história em quadrinhos podemos mesmo chamar esses elementos de balões, mas, se pensarmos em termos da linguagem do cinema, também podem ser vistos como o elemento conhecido como cartelas. Surgidas no cinema mudo da década de 1920, as cartelas atestam o parentesco do cinema com a

HQ, e servem tanto para situarem personagens, locais ou épocas quanto para apresentarem falas.

Assim como na captação digital de ângulos, movimentos e detalhes de esculturas, faz-se então presente na videoHQescultura mais um contraste entre fazeres manuais e numéricos, já que entre estas escritas figuram uma série de exemplos feitos a grafite, caneta-nanquim ou pinceladas de tinta (nanquim ou acrílica) sobre papel e em seguida digitalizadas para serem inseridas no vídeo. Outra relação possível com José Val Del Omar (**Seção 1.3**), que também usava caligrafia a pincel em suas cartelas, especialmente nos característicos “sin fin” (sem fim) que encerram seus filmes.

Estas escritas feitas a mão adentram o meio digital através de fotografia ou filmagem, e são introduzidas na edição do vídeo às vezes com efeitos de transparência, cor e

contraste, mas normalmente visando uma exploração da plasticidade das imprecisões características do momento artesanal do trabalho, como borrões de tinta e desproporções entre letras. Em certo ponto da pesquisa, adoto também a escrita feita via mesa digitalizadora, onde sensores computacionais associados a programas informáticos capturam gestos manuais para gerar um desenho digital, numérico. Uma solução mais prática no sentido da edição de transparências e do prestar-se a edições mais precisas, mas que foi adotada para se somar à tinta, não substituí-la.

Diferentemente da maioria das cartelas do cinema mudo, estas escritas não protagonizam cenas alternadas com as filmagens das esculturas, mas as acompanham, num formato que se origina mais da estética dos balões de fala da linguagem da HQ. E são escritas que geralmente se pautam em questionamentos de cunho social, priorizando a dúvida em vez da confirmação de verdades cristalizadas, ainda que ocorram diversas vezes em um discurso

propositalmente truncado em nome de uma maior abertura comunicacional.

Duas características pertinentes à narrativa menor de Deleuze e Guattari (2014) são então exploradas. A primeira é um movimento da expressão à enunciação, pois palavras com significados culturalmente sugestivos surgem a partir da experimentação com suas grafias e sonoridades sugeridas (ainda que com ciência de seu potencial questionador), para em seguida direcionarem uma temática. E com esta temática se atinge uma segunda característica, que os mesmos autores chamam de agenciamento coletivo, ou seja, a presença de ideias ou situações que, embora não se coloquem como conclusões ou verdades absolutas, dizem respeito a causas ou inquietações comuns a certa pluralidade de seres viventes.

Às vezes, numa necessidade de aproximação mais direta à linguagem dos quadrinhos, meus vídeos contam com a presença de um balão de fala para essas escritas feitas a mão e tinta, ou a mão e computador. A visualidade deste balão varia, por exemplo, entre uma mancha de tinta preta

e um recorte de filmagem de algum elemento da natureza, como os da narrativa “Se Passa”, normalmente editada em alto contraste. O balão emoldura e carrega as escritas, apontando para seu autor e contribuindo para a diegese da narrativa, mas também atuando na própria composição da cena, estabelecendo linhas de leitura em movimento entre extremidades da tela. Ele acompanha apenas parcialmente o movimento do texto, não raro deixando-o escapar pelos

lados, pelas pontas ou pontos ou primeiras ou últimas letras. Manter essas letras confinadas em seu interior está longe de ser sua preocupação, considerando que agora ele, o balão, foi deslocado de sua linguagem de origem e expande seu campo, desbravando um território com novas especificidades que em alguns pontos se assemelham e em outros se diferem das da HQ.

### 3.3. HQ expandida, HQtrônica, HQforismo

O campo artístico das histórias em quadrinhos está, como já dito especialmente nas duas seções anteriores desta escrita, presente na gênese dos trabalhos empreendidos neste projeto, assim como no próprio neologismo que os define. Deste campo derivo elementos narrativos e estéticos, principalmente no que concerne às relações entre imagens e palavras escritas.

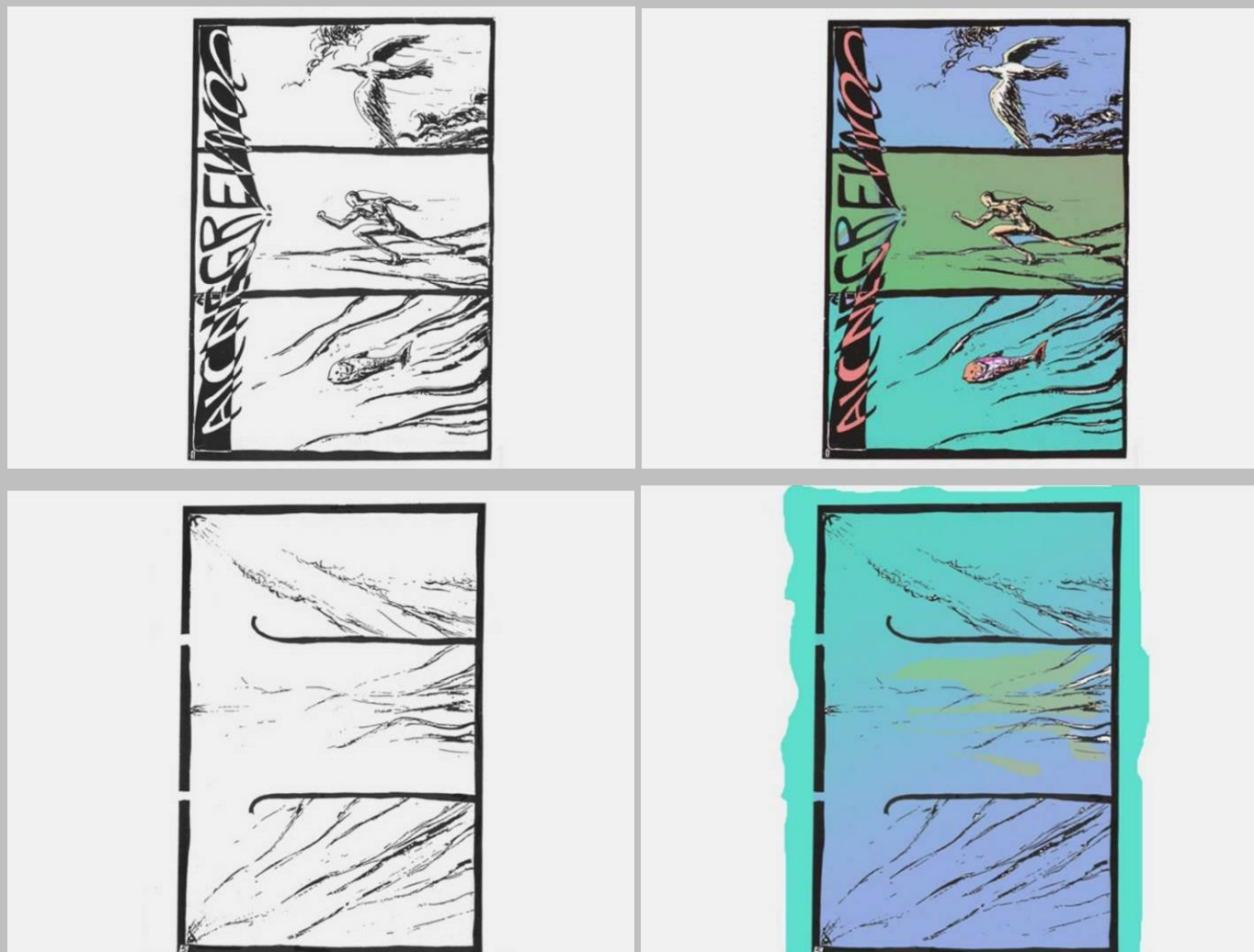
Uma linguagem adentra um campo que podemos chamar de “expandido” (KRAUSS, 2009) quando se propõe ao estranhamento de habitar situações às quais não é inicialmente associada. A história em quadrinhos expande seu campo ao adentrar outros domínios, como o do vídeo, ao conectar-se com eles e experimentar suas possibilidades, podendo então ser chamada “história em quadrinhos expandida”.

É possível incluir nessa definição as *Motion Comics*, adaptações em vídeo de narrativas já publicadas de forma impressa, realizadas tanto por estúdios de penetração recente no mercado, como a Madefire, quanto por editoras já consagradas, como Marvel e DC. A adaptação de *Watchmen*, série escrita por Alan Moore e desenhada por Eddie Gibbons (publicada entre 1986 e 87), por exemplo, é uma série de vídeos em que os desenhos de cada quadro foram submetidos a processos de separação de planos por camadas, de animação, de inclusão de trilha sonora, sonoplastia e uma dublagem que acompanha os textos presentes nos balões de fala.

Outro exemplo de produção realizada como um dialogar intencional com esse conceito é a narrativa “Convergência” (2014), de Gazy Andraus, uma HQ de 9 páginas que o autor desenhou nos anos 1990 e adaptou para a linguagem do vídeo em 2014.

É característico da obra de Andraus um desenho feito diretamente a tinta, em referência à pintura taoísta, e uma temática plena de relações arquetípicas entre figuras

humanas e animais de diferentes espécies. Nesta narrativa, o autor também explora possibilidades de elementos estéticos da linguagem dos quadrinhos, como a inversão e tratamento gráfico das letras do título e o rompimento de rebordas de quadros, tornando-os um só. Como situações trabalhadas na produção do vídeo, destacam-se a trilha sonora composta e executada pelo próprio artista e a alternância entre as páginas em preto e branco e suas respectivas versões coloridas digitalmente – uma repetição da imagem, mas com novos elementos contribuindo para sua visualização. A partir desses processos é possível definir o conceito de “HQ expandida” basicamente como uma experimentação em quadrinhos que se alastra na direção de ambientes que não são o da página impressa, a exemplo do conceito de cinema expandido, definido por Youngblood (1970) como uma saída do filme de seu espaço habitual, a sala de cinema.



**Figura 39:** Imagens da HQ expandida "Convergência", de Gazy Andraus (1min 45s, 2014, páginas 1 e 5 em suas duas versões). Fonte: ANDRAUS, 2014.

Não é uma regra que essas narrativas já tenham tido versões impressas. As que estão aqui descritas são exemplos que servem para essa abordagem, mas também podem ser chamadas de expandidas as HQs pensadas diretamente para esses suportes não convencionais. Pois o que se expande não é apenas uma HQ específica, e sim o pensamento e o modo de criação pertinente à história em quadrinhos, que transborda para outras áreas ao estabelecer seu campo expandido.

Nessa exploração de suportes outros que não o tradicionalmente usado para a HQ, algumas das características pertinentes a esta linguagem se preservam e outras se transformam. Ao fazer uma história em quadrinhos em vídeo, por exemplo, incluem-se nela as possibilidades de uso de sonoplastia, música e movimento de imagens, ausentes na produção impressa, mas é diminuída a liberdade de escolha do leitor em relação a quanto tempo dedicará à leitura de cada página ou à perscrutação de cada detalhe de uma imagem. Com

exceção do uso dos controles de pausa e navegação temporal comumente disponíveis ao espectador em um programa de reprodução de arquivos digitais de vídeo (e cuja manipulação interfere na porção auditiva da experiência), haverá inevitavelmente uma sugestão de tempo de exposição dos painéis ou páginas que compõem a obra. O uso dessa manipulação do tempo (uma característica das linguagens do teatro e do cinema), apesar de exceder a linguagem da história em quadrinhos, possibilita a ela a proposição de novos contatos com as narratividades, de sensações antes impossíveis.

Andraus tem explorado limites da linguagem dos quadrinhos, tendo, por exemplo, recentemente utilizado um software para transformar HQs suas em simulações 3D. É algo que também pode ter a ver com a videoHQescultura, pois embora o artista ainda pretenda materializar estes trabalhos pela impressão 3D, ele já apresenta como possível produto final essa simulação dada numa tela de vídeo de dispositivos compatíveis.



Figura 40: Gazy Andraus. HQ 3D (2016-2017).

A apreciação de construções tridimensionais digitais através da tela de vídeo tem sido uma realidade cada vez mais presente nos imaginários contemporâneos, e a contribuição desta experiência se dá no diálogo entre a imagem digital de artefatos produzidos em linguagens bidimensionais (geralmente o desenho artesanal e a cor digital) e um programa de computador que gera relevos a partir do que interpreta destas formas. Ao menos no que tange à indução ou não de tempo de leitura, este formato se apresenta como menos impositivo que o vídeo, ao mostrar a página sozinha flutuando em um espaço 3D, num lento giro panorâmico que a qualquer momento pode ser interrompido pelos comandos de teclado, *mouse* ou tela de toque, disponíveis para que o público percorra livremente suas formas.

Tanto produções de Gazy Andraus quanto de Edgar Franco, citado a seguir, estão presentes num dos referenciais conceituais para esta relação com a HQ, o texto de Elydio dos Santos Neto, “O que são histórias em

quadrinhos poético-filosóficas?” (2009). Além de ser um dos marcos de legitimação para um grupo de quadrinistas brasileiros que produz *fanzines*<sup>16</sup> desde os anos 1990, ali são analisados elementos dialogantes entre suas HQs, como o reduzido espaço/tempo ocupado, a inclinação a abordagens existenciais e um experimentalismo formal na linguagem dos quadrinhos. Ao chegarem a um consenso sobre como nomear as produções de um grupo específico, estes artistas deram conta de um conceito que pode ser mais abrangente do que seu contexto inicial, podendo ser possível chamarmos também de poético-filosóficas uma gama de produções de HQs autorais de diversas nacionalidades que priorizam questões artísticas em detrimento de interesses de inserção comercial. É comum a essas criações um trabalho com as relações entre

---

<sup>16</sup> Nascidos do espírito do “faça você mesmo” dos anos 1980, *Fanzines* ou *zines* são publicações, geralmente artesanais e de circulação relativamente restrita, que contêm histórias em quadrinhos, ilustrações e/ou textos. Maiores informações no livro “O Rebuliço Apaixonante dos Fanzines” (MAGALHÃES, 2014).

imagem e texto para além da subordinação de uma a outra. Ambos os tipos de informação dialogam tanto plasticamente quanto conceitualmente, às vezes até mesmo se confundindo entre si.

Além de sua vasta produção ficcional e contribuição para a consolidação do gênero quadrinístico poético-filosófico em meios editoriais e acadêmicos, Edgar Franco pode ser considerado um entusiasta das expansões da linguagem dos quadrinhos, experimentando diferentes formatos e interfaces com outras linguagens. São de sua autoria alcunhas como “HQtrônica” e “HQforismo”. A primeira, destinada a HQs que aproveitam as possibilidades do espaço tecnológico das telas (entre elas a interação, a animação, o uso do som e uma nova relação com o tempo), poderia inclusive abarcar parte de minha produção em videoHQescultura. A segunda se relaciona ao aforismo literário, consistindo numa sentença curta que ocorre em apenas um quadrinho.

A definição deste subgênero da HQ poético-filosófica, elaborada por Edgar Franco e Danielle Barros (2017),

envolve a conjunção básica da linguagem dos quadrinhos entre imagem e texto, suscitando alguma reflexão em um único quadro, não priorizando, portanto, sua característica de sequencialidade, de ações que continuam entre quadros diferentes ou que acontecem na “sarjeta” entre eles. A cena é única, o espaço de ações ou narrações que nossa imaginação vai preencher é o antes ou o depois.

Fui em 2016 por eles convidado a produzir HQforismos como contribuição para um projeto editorial digital<sup>17</sup>, uma proposta da coletânea onde era mencionada a possibilidade da mídia impressa, em que os trabalhos enviados tinham como regra serem imagens estáticas.

---

<sup>17</sup> Duas das produções que enviei foram publicadas em <[www.hqforismo.com](http://www.hqforismo.com)>, página administrada por Natasha Hoshino. Uma destas (desenhada a partir de frase elaborada por Gian Danton) foi também exposta, impressa, na FAV-UFG, durante o III Fórum Nacional de Pesquisa em Arte Sequencial (2016), com curadoria de Edgar Franco e Cátia Ana Balduino.



Figura 41: Fábio Purper e Tamiris Vaz. HQEforismo. Colagem de fotografias e traço digital.

Minha missão para este projeto consistia em dois quadrinhos: uma produção a partir de uma frase de Gian Danton (para a qual escolhi a linguagem do desenho) e outra de minha autoria, ou em colaboração com quem escolhesse.

Para esta, escolhi adotar a linguagem da HQ-escultura estabelecida durante o mestrado – a história em quadrinhos que tem esculturas como personagens. Há alguns meses vinha fotografando vistas da cidade de Goiânia a partir de um nono andar onde residia, alimentando uma vontade de incluir essa visualidade em uma narrativa. Outra motivação era uma observação que diferentes pessoas – incluindo o próprio Franco, que em certa ocasião usou o termo “ciclópico” – fazem sobre meus registros de esculturas: que às vezes estes as fazem aparentar dimensões muito maiores do que as reais. O ângulo inferior, *contra-plongée*, influencia muito nisto. Aproveitei então uma das fotografias de uma caminhada em *stop-motion* de uma escultura (ou nesse momento um boneco?) em direção à câmera, realizando uma colagem

com a vista da cidade. Por se tratar de uma única imagem, propus-me o trabalho de remover, na fotografia escolhida dentro da sequência de caminhada, uma parede texturada que era fundo desta, e também a dividir em duas camadas a foto da cidade, deixando a escultura entre elas (atrás dos prédios e na frente das nuvens). A pergunta atribuída ao personagem foi a contribuição, a meu convite, da artista Tamiris Vaz para a narrativa após ver aquela montagem dele no horizonte, imensamente maior que os prédios da cidade: “Será um mundo muito pequeno, ou meu olhar distante demais?”. Fiz então dois balões de fala com estas frases diretamente no computador, utilizando a mesa digital de desenho com a qual tenho me dedicado a trabalhos bidimensionais, e a HQEforismo foi incluída no projeto.

Considereei o resultado satisfatório, mas ficou uma questão: aquela foto fazia parte de uma cena animada, em um leve contra-mergulho, feita como experimentação sem um objetivo definitivo (por isso com o fundo da parede texturada), e parecia estar, em minha visão como criador, se encaixando muito mais ali naquele horizonte do que em

qualquer outro lugar. Então decidi transformar a “HQEforismo” numa “VHQEforismo”, que já não pode mais habitar a mídia impressa pois se dá em movimento, numa duração de 21 segundos. Mesmo assim, ainda pode ser considerada uma narrativa de um quadro, pois a ação inteira ocorre num mesmo cenário, sendo mostrada de um único ponto de vista.

São 58 fotografias constituindo alguns passos em direção à câmera, a olhada para o lado e o prostrar-se da escultura/boneco. Quatro fotografias por segundo, todas com a parede de reboco texturado como fundo, que escolhi, em vez de apagar em todas, trazer de volta, assimilando-a ao céu e incluindo-a também como camada de filtro geral, juntamente a uma diminuição dos tons de

azul e um direcionamento geral das cores rumo ao sépia. Eliminei a presença dos balões, deixando apenas o texto, que separei em camadas palavra por palavra para fazê-las aparecerem uma por vez na duração do vídeo. Também utilizei como recurso pequenos movimentares aleatórios às camadas frontais, de cidade e textura, e ao texto, para que dialogassem com a imprecisão proposital da animação do caminhante.

Por ter sido um trabalho inteiramente editado e exportado por um programa de edição de imagens, e pelo seu caráter HQforístico e tempo mínimo de leitura, escolhi mantê-lo sem som.



Figura 42: Fábio Purper e Tamiris Vaz. “VHQEforismo”, 2017, animação em stop-motion, duração: 21s.

### 3.4. “Desaplanar”

A relação entre texto e imagem característica da linguagem dos quadrinhos pode se prestar para inúmeras possibilidades, desde uma função ilustrativa, quando a imagem serve para facilitar compreensões do texto e vice-versa, até um complemento harmônico, uma intensificação de ideias, uma continuidade, e também a própria constituição de um contraponto. Cada um desses elementos está ali para causar sensações e evocar associações conceituais de ordens e contextos heterogêneos, cada um de certa forma diz coisas que o outro não pode, e, assim como nos acordes musicais do contraponto, quando estes ditos se encontram o resultado é uma composição de movimentos do pensamento.

“Desaplanar” de Nick Sousanis (2017) é uma dissertação acadêmica inteiramente escrita na linguagem dos quadrinhos, que combina elementos ficcionais com um desenvolvimento de conceitos teóricos. Por si isso já basta para que ela seja um referencial para essa pesquisa, mas em seu tema se encontram relações ainda maiores: Além de ser uma associação entre imagem e texto e de discorrer sobre isso em algumas de suas páginas, em outras a obra trata de questões envolvendo a visão humana e o tridimensional.

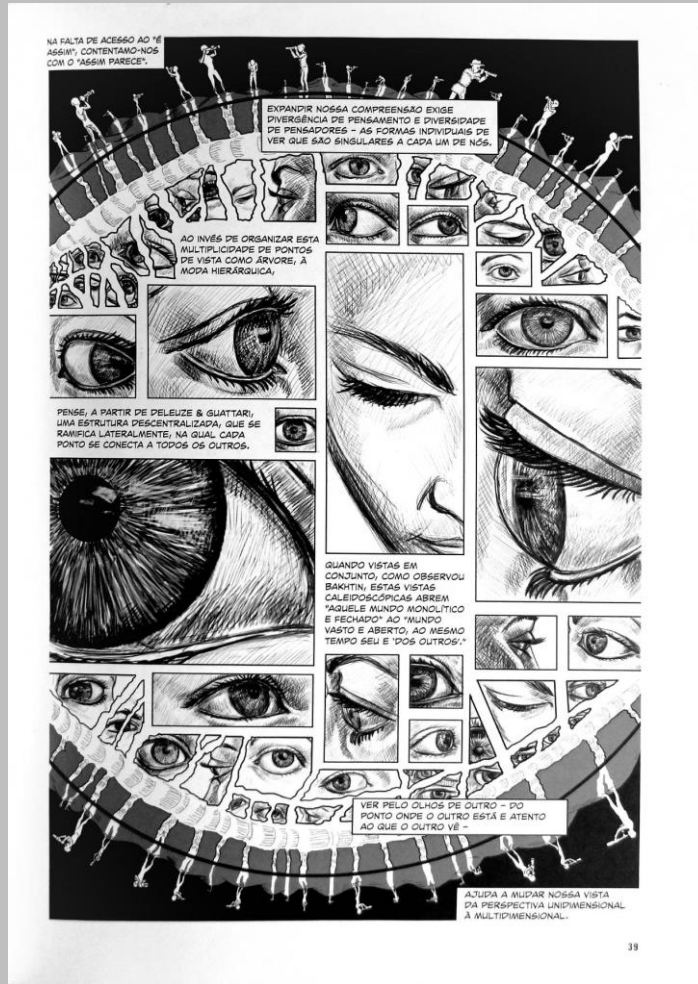
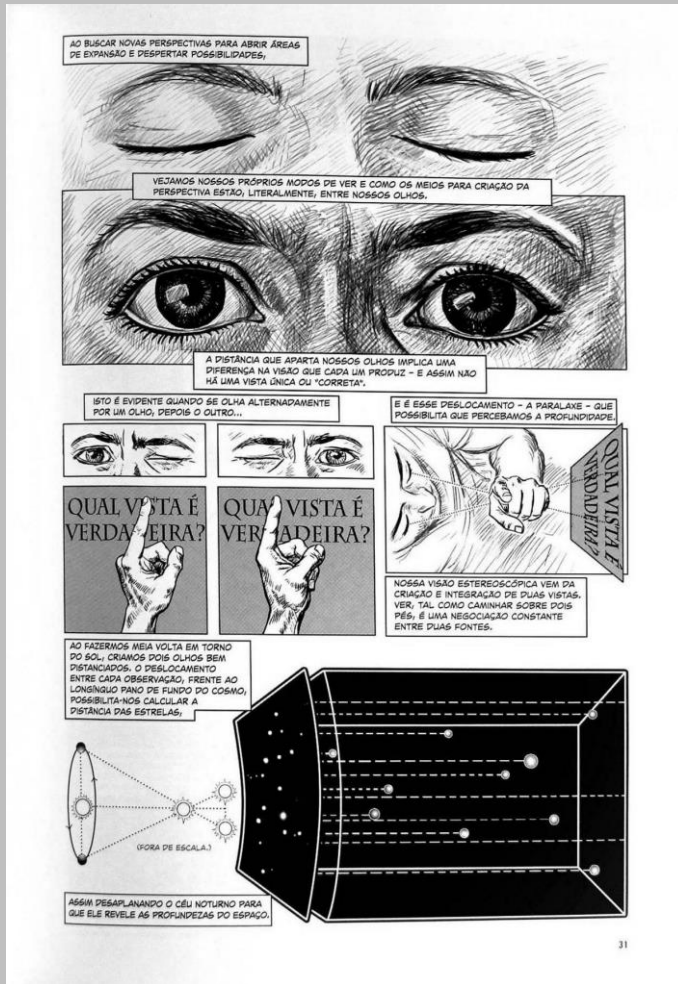


Figura 43: Nick Sousanis. Páginas 28 e 39 de “Desaplanar” (2017).

A maioria dos seres humanos exerce o sentido da visão através de dois olhos, posicionados normalmente lado a lado. Cada olho enxerga as coisas de um ponto de vista diferente do outro, e é uma sintonia entre os dois que nos traz a percepção dos volumes e distâncias dos objetos. Este fato serve, no decorrer da história, como base para importantes desenvolvimentos científicos, especialmente no campo da astronomia. A descoberta do formato arredondado da Terra, as relações entre os diferentes corpos celestes visíveis, várias destas questões se devem à noção de que a percepção é ampliada ao contar com uma dimensão a mais. O conceito de “desaplanar” desenvolvido por Sousanis consiste então em valorizar o potencial do divergir, em não nos limitarmos a um único plano ou ponto de vista.

Em parte da HQ-dissertação “Desaplanar” temos uma adaptação da obra literária “Planolândia: um romance de muitas dimensões”, do inglês Edwin Abbott (1838-1926), que descreve uma cidade fictícia onde todos vivem apenas

em duas dimensões (um plano), sendo a terceira dimensão (a profundidade, a noção de “acima, não ao norte”) algo amedrontador para estes cidadãos. Há uma conformidade e um conforto quando nos negamos a aceitar ideias diferentes das instituídas, quando mantemos a terra plana em nossas mentalidades.

Por absurdo que pareça, noções de grande embasamento científico como a de que nosso planeta não é uma tábua plana, a de que a criação da vida nele em sete dias é apenas uma metáfora, entre diversas outras, ainda assustam, ainda são rejeitadas por muitas pessoas e instituições por elas administradas. Não digo com isso que uma parcela da população é ignorante ou carece de inteligência, mas sim que há uma tendência institucionalizada em manter estas pessoas apegadas ao conforto de dógmas, recusando-se a ver (ou sentir, ou pensar) do ponto de vista do outro. Muitos dos preconceitos que ameaçam a harmonia e a cooperação na vida em sociedade vêm desta recusa, especialmente quando o

outro é visto como um inimigo, uma ameaça, um pecador – e em insurgências conservadoras como a que nosso país vive hoje estes dogmas e suas devastadoras consequências ganham força. Este “desaplanar” se torna então uma urgência.

A HQ-dissertação de Sousanis fala a diversos públicos, desenvolvendo conceitos acadêmicos complexos de maneira acessível, em situações em que o imagético e o textual tanto ilustram um ao outro quanto constroem algo novo a partir de suas interações. Identifico-me com a abrangência de áreas com que sua argumentação é construída, e creio que este pensar para além do plano é

algo que coincidentemente tem também permeado meu trabalho. A questão perceptiva levantada tem muito a ver com a escultura que ultrapassa o plano, que não quer ser esquecida enquanto elemento tridimensional, que, mesmo quando não muda de posição, é transformada pela incidência de luzes advindas de diferentes direções. Os vídeos, em muitos momentos, partem de uma postura que poderia ser vista como brechtiana, de lembrar seu público de que se tratam de cenários improvisados, de narrativas encenadas por personagens/atores que existem para além desse universo.

### 3.5. Imagem-movimento, imagem-tempo

Nas décadas iniciais de seu estabelecimento, a linguagem do cinema recebeu do filósofo Henri Bergson críticas que posteriormente vieram a servir como combustível para um pensamento acerca de suas potencialidades na escrita de

Gilles Deleuze. Para Bergson (1939) o movimento, diferentemente do espaço percorrido, escaparia em sua duração concreta ao ser reconstituído através de cortes imóveis, sendo desta forma impossível ao vídeo captar o

movimento em sua real duração, a não ser por fragmentos a serem ilusoriamente reunidos pelo olhar do público.

A transição entre o cinema conhecido como “clássico” e o “moderno” é marcada pela libertação da câmera do ponto fixo até então necessário a seu funcionamento, trazendo consigo uma nova gama de possibilidades de explorações do campo. Uma dessas é notável em contextos de cinema experimental como a *Nouvelle Vague* e o Neorrealismo Italiano, que nos apresentam blocos de sensação ópticos e sonoros através dos quais experimentamos algo da realidade material autônoma dos objetos em cena. É assim possibilitado que a chamada “imagem-movimento” do cinema se torne, segundo Deleuze (2005), uma “imagem-tempo”, ou seja, uma apresentação direta do tempo de uma forma mais pura, livre da necessidade de ser priorizada uma narração ou representação de fatos ou histórias passadas.

Deixando de lado o vínculo à descrição de situações da ordem dos sentidos sensório-motores, a produção audiovisual que prioriza uma experimentação com a

imagem-tempo propõe uma vivência com visualidades e realidades materiais que não precisam narrar, contar com precisão um evento real ou veríssimo, emitir moral e julgamento ao seu final. Independentemente da necessidade de contarem histórias passadas, essas visualidades vivem e pulsam a cada vez que são reproduzidas. O que não quer dizer que estejam ali apenas para um tipo de deleite do olhar, mas também para que no observador as sensações ópticas e sonoras (e o tato ou outros sentidos por elas evocados) venham a sempre compor uma criação, uma projeção de novas narratividades.

Interessa a esta pesquisa tal diálogo ou não necessidade de preocupação com representações de movimento, pois a videoHQescultura conta, em grande parte, com esculturas em sua estaticidade, em uma narratividade que não depende de um movimento reproduzido no vídeo, mas sim de um que se encontra congelado no tempo. Há porções dos vídeos onde as esculturas se movimentam, por manipulação ou pela técnica do *stop-motion*, mas a maior

parte do tempo é ocupada por filmagens onde o elemento a se movimentar é a câmera. O tempo que poderíamos imaginar como a duração “original” das ações dos personagens (na realidade representada pelo filme, sua diegese) fica em aberto para o contato com o público e seus diferentes processos de construção de sentidos. Ainda que em movimentos de câmera ou próprios (ou ilusão desses movimentos, pois após a filmagem ou a animação o que temos são instantâneos estáticos em sequência), a escultura é objeto central de uma experiência que também é de imagem-tempo. O que ela propõe não é, então, uma narração de ações de significado único, mas sim uma experimentação de sensações através da tridimensionalidade, da materialidade e das escritas ao serem percorridas pelo olhar do público.

Entre os referenciais filosóficos possíveis de serem abordados a partir desta abertura, escolho mais um breve retorno a Deleuze, num pensar sobre a noção por ele desenvolvida de simulacro, como um movimento de ruptura de semelhança com modelos ideais, transcendentais. Ao

contrário de uma cópia, que é fiel e semelhante a uma ideia, o simulacro age no campo da imanência, em relações com a ideia que se dão mais no sentido da agressão, da subversão, da dissimulação, do desequilíbrio. A partir da “Lógica do Sentido” (DELEUZE, 2011), vemos o simulacro platônico (*eidolon*) como uma imagem que rivaliza com o seu modelo, que se presta inclusive a substituí-lo, ao contrário da imagem ideal platônica (*eikôn*), que assume seu teor de representação, sua relação de subordinação ao chamado mundo das ideias. Tal substituição ocorre tanto ao tratarmos de uma imagem demasiado perfeita quanto com uma experiência que, além de fugir de padrões platônicos, ostenta uma potência iconoclasta, questionadora, dionisíaca. O simulacro nos propõe que apreciemos ou revejamos nossas crenças a partir de novas perspectivas, ele nos possibilita que nos distanciemos daquela “República” ideal de Platão onde o bom profissional é aquele que passa a vida inteira exercendo um único ofício sem romper fronteiras entre formas de viver e de pensar. Apesar do aperfeiçoamento

técnico possível de ser desenvolvido neste fazer especializado, este ideal de um coro coletivo platônico, onde cada um exerce sua função social organizadamente e de acordo com uma matemática transcendental, pode facilmente nos induzir a uma esterilidade estática que o simulacro vem a quebrar.

O simulacro possui então em si a potência de reverter a ideia platônica ainda hoje amplamente difundida de que as produções visuais seriam cópias de segunda mão ou representações de conceitos ideais: o próprio “Platão, no clarão de um instante, descobre que ele [o simulacro] não é simplesmente uma falsa cópia, mas que põe em questão as próprias noções de cópia... e de modelo” (DELEUZE, 2011, p.261). Há nessa categoria de imagens a possibilidade de se propor uma abertura para a participação de quem quer que as visualize na criação de sentidos diversos. “O simulacro inclui em si o ponto de vista diferencial; o observador faz parte do próprio simulacro, que se transforma e se deforma com seu ponto de vista” (2011, p.264). Vale enfatizar a expressão “com seu ponto

de vista”, pois seu sentido literal se faz presente nessa pesquisa, quando cenas das narrativas se colocam em movimento através de variações de ângulos de filmagem e fotografia das esculturas.

Quando esculturas povoam produções audiovisuais sendo apresentadas a partir de movimentos de câmera, de seleção de ângulos, de iluminação e efeitos cenográficos, os personagens esculpidos são transformados em atores. A estaticidade das peças esculturais pode até mesmo ser esquecida devido à movimentação do aparato cinematográfico que, a partir de seus elementos estéticos e técnicos, produz uma apresentação animada daquilo que a princípio não se dava em movimento. O diretor do vídeo decide a forma de apresentação das esculturas, o lugar e o tempo que devem ocupar na diegese fílmica. A câmera, enquanto narradora, conduz o espectador a um passeio pelos personagens esculpidos e envolvidos pela luz, texturas e pontos de vistas. As imagens videográficas de esculturas são duas vezes construídas: uma vez pelo artista escultor e outra pelo artista do vídeo (neste caso a

mesma pessoa) que esculpe formas e texturas através da luz e do movimento.

Ainda em suas escritas sobre o conceito de imagem-tempo, Deleuze (2005) demonstra mais um elemento atuante na expansão dos objetivos do cinema, da narração de eventos da ordem do sensório-motor para uma experimentação com realidades materiais no tempo. É o fenômeno que chama de “tactisigno” (2005, p.22-23), adaptado da noção de função “háptica” de Aloïs Riegl, um borrar de limites entre sentidos como o tato e a visão:

Riegl teria considerado o termo táctil demasiado limitado e propôs, então, o háptico para definir a taticidade da visão. Deleuze apropria-se do termo e expande-o. Este considera o espaço háptico como o sentido táctil do olho; uma visão aproximada, composta de sensação e arrebatamento, em oposição à distância calculada da representação. Para Deleuze, no espaço háptico os órgãos sensoriais não se opõem uns aos outros, antes deixam supor que as suas funções transbordam os limites que lhes são comumente atribuídos (SILVA, p.127).

Dentro desse conceito, a função “háptica” se caracteriza então como um tocar característico do olhar. “É o táctil que é o mais apto a construir uma imagem sensorial pura, com a condição de que a mão renuncie a suas funções prensíveis e motoras, contentando-se com um puro tocar” (DELEUZE, 2005, p.22). A partir de cenas de filmes de Robert Bresson e Werner Herzog, Deleuze descreve como a visão e a audição, sentidos principais solicitados pela experiência audiovisual, podem ser induzidos a uma sensação táctil. É destacada a ênfase de Bresson nas mãos dos atores e os diferentes contatos que elas travam entre si e com os objetos cênicos dos filmes, acentuada por um trabalho com luz e sonoplastia. Acrescento o caso das experiências de José Val Del Omar, em que áudio e iluminação febris proporcionam uma tensão narrativa e uma aproximação do público à materialidade dos entalhes em madeira e dos modelados em argila que figuram em suas narrativas.

Exemplos dessa função háptica estão espalhados pelos meus vídeos, especialmente nos momentos em que faço

uso de luzes laterais e de ângulos de câmera que dão destaque às texturas das esculturas filmadas. Convido assim o observador a entrar em contato visual com a rugosidade do papel que compõe a pele destas esculturas.

O giro de câmera em torno do personagem, assim como o giro do personagem com a câmera parada, são estratégias utilizadas nos vídeos (especialmente em “A Quem” e “Por um Som Orgânico”) para aproximar o observador dos diferentes ângulos perceptivos. Os personagens não

imitam um movimento fluído de um ser humano, mas expõem a dureza de movimento de uma escultura feita de arame, que trava, treme, cai e, por vezes, se rasga ao movimentar articulações inexistentes. Há menos tentativa de representação/simulação de movimento do que o exercício diante da câmera de movimentos possíveis pelo material.

## 3.6. Palavra na tela

É vasto o campo de possibilidades explorado por artistas visuais dentro do diálogo entre imagens e textos. Seria possível uma pesquisa extensiva sobre o uso da palavra em figurações narrativas medievais e renascentistas e em uma série de outros contextos, no entanto concentro meu conjunto de referenciais no século XX e começo do XXI,

mais especificamente nos campos da arte contemporânea e do cinema.

Julio Plaza (1938-2003), artista espanhol que viveu e produziu no Brasil, era um entusiasta da exploração artística das tecnologias relativas à produção e transmissão de informações. Suas experimentações com a tecnologia

inglesa do videotexto nos anos 1960 visavam uma integração de serviços televisivos e telefônicos para experiências interativas. A transmissão de mensagens textuais por interfaces ligadas à tela de vídeo dava, com esta tecnologia, seus primeiros passos rumo à exagerada gama de possibilidades hoje em dia proporcionadas pelo meio informático. Além de produzir nesta mídia, Plaza reuniu artistas a fim de promover uma exploração do campo, das intersemioses entre forma e mensagem que letras se prestam a formar em uma tela de vídeo. Os “artistas videógrafos”, como chamava, são aqueles que manipulam esses signos, esse espaço compartilhado, essas sensações e suas sinestésias:

Escrita e imagem se absorvem e iconizam, criando ritmos espaço-temporais silenciosos e próprios, ao mesmo tempo em que pela repetição do padrão ponto-luz, cria o efeito sinestésico do tatear, andar e apalpar: o espaço e o tempo como que escorregando entre os dedos. O Videotexto é visual-ideográfico, basicamente tátil. (PLAZA, p.185)

As visualidades que o artista e aqueles que trabalharam junto a ele alcançaram com seus videopoemas são inspirações para essa pesquisa. Entre os diversos desdobramentos dessa videografia artística, uma obra sua de 1981 começa com a palavra “museu” formada por pequenos blocos de luz como em um letreiro luminoso, deslocando-se horizontalmente em uma tela, para em seguida mostrar uma sucessão de imagens de história da arte, do cotidiano e da mídia, e por fim retornar ao letreiro, onde aparecem três palavras que aproveitam letras umas das outras: “Use seu museu”. Um jogar com palavras e imagens, e com os processos de significação que podem suscitar, se dando inteiramente dentro de uma tela e convidando seu público ao uso efetivo do aparato cultural a que tem direito.



**Figura 44:** Julio Plaza. Imagens do videopoema “Museu” (1981, 3min54s). Fonte: documentário “Julio Plaza, o poético e o político” <[youtu.be/GgzdAv1funo](https://youtu.be/GgzdAv1funo)>

A artista chilena Patricia Claro desenvolveu uma série de vídeos onde coloca em movimento uma caligrafia extraída de reflexos de água. Na **Figura 45** é possível percebermos, nas duas telas verticais, o agrupamento desses caligramas em um formato semelhante ao de um texto, agrupadas lado a lado como que formando palavras, que compõem linhas umas sobre as outras em alinhamento centralizado, com

uma palavra maior em cima como se fosse um título. Mas são palavras que não comunicam em códigos humanos, são signos escritos pela luz em movimento sobre a água, e escolhidos em ateliê pela artista após meses de registros em uma fonte de água doce no sul do Chile. No catálogo da mostra “Formas de Água”, onde estes trabalhos estão presentes, a pesquisadora chilena María Olga Giménez

Salinas (2015) relaciona estas experiências aos ideogramas chineses e à questão ecológica da preservação da água doce, questionando-se:

O que nos quer dizer a água? Como poderíamos interpretar sua escritura? Sabemos que nos mostra a natureza e o

reflexo do entorno circundante: árvores, galhos, nuvens, terra e o próprio sol; mas as formas desenhadas pela luz que se sucedem contínuas graças a seu movimento permanente, parecem conter algo mais... Que informação está contida nelas? (p.8)



Figura 45: Patricia Claro. Imagens de "Formas de Água" no Museu da República (Brasília, DF, 2016). Fonte: registro pessoal. À direita alguns dos caligramas que a artista extrai dos reflexos da água em movimento. Fonte: Formas de Água (catálogo, 2015).

Nem em sua exposição nem em seu catálogo Claro propõe nenhum tipo de chave de significados para estas escritas derivadas dos reflexos na água, que tergiversam um dizer que é só deles. Ao animar esses ideogramas como se estivessem sendo levados pela água, e introduzir no próprio vídeo tomadas desta, ela se coloca praticamente como coautora da obra, alguém que se apropria de formas e as cataloga, ainda que sem a pretensão de decifrá-las ou traduzi-las.

Seria possível enumerar várias outras experiências de artistas visuais que puseram a imagem a dialogar com a palavra dentro da linguagem do vídeo, mas escolho para este momento manter esta lista sucinta e não priorizar uma necessidade de esgotar o assunto.

Movimentos como estes, em que o vídeo, em vez de trabalhado como uma linguagem específica e autônoma, se coloca como uma experimentação intimamente ligada a outros fazeres, são, como já citado, chamados de “extremidades do vídeo” por Christine Mello (**Capítulo 2.6**).

Cabe aqui acrescentar que a autora se refere à contemporaneidade como uma condição “pós-mídia” em que as linguagens se expandem (KRAUSS, 2009) e os trânsitos do vídeo na arte atuam como uma interface agregadora (MACHADO, c.1980) de possibilidades poéticas antes tidas como estanques. Tais extremidades são abordadas a partir de seu potencial de atuação como descontinuidades, desvios, falhas, fissuras, fendas, “processos acelerados de semiose [...] que introjetam no sistema simbólico uma informação nova, ou uma nova relação de sentidos” (MELLO, p.29). Nas videoHQesculturas, os movimentos dos fazeres manuais para o vídeo atuam como rupturas de cânones destas linguagens: o “produto final” já não conta com a presença física nem das esculturas nem da escrita, elas são trocadas por ângulos, iluminações, detalhes, edições, movimentos animados – por imagens que, em vez de comunicar, dialogam com o tempo.

São também referências para este trabalho movimentos artísticos como as vanguardas de cinema expressionista,

impressionista, surrealista, que não criavam uma narrativa clássica e formal semelhante à instituída pelo cinema mais voltado ao comercial, mas lançavam novos usos de técnicas e do dispositivo cinematográfico para a construção de narrativas descompromissadas com a tarefa somente de contar histórias (função atribuída às imagens em movimento desde as produções estadunidenses dirigidas por D. W. Griffith e financiadas pela Warner nos anos 1910). Esses precursores estavam mais dedicados a explorar diferentes linguagens artísticas através do registro fílmico de imagens. O interesse era despertar ideias, sentidos, questionamentos e, por isso, misturavam técnicas da escultura, poesia, pintura, a partir do manuseio do dispositivo do cinema – a câmera cinematográfica.

Em uma produção emblemática desse contexto, “O Gabinete do Doutor Caligari”, filme mudo alemão dirigido em 1920 por Robert Wiene (1873-1938), há um momento em que, em virtude de um estado de desequilíbrio psicológico de um personagem, elementos textuais invadem a cena. As “vozes na cabeça” de Caligari são palavras que se encaixam nas formas do cenário dialogando com árvores, com a arquitetura, com planos de perspectiva. Elas atormentam o personagem através da visão, mas isso não se dá apenas pela inviabilidade do uso de vozes gravadas no cinema daquele momento histórico, mas também com uma preocupação estética vinculada ao expressionismo alemão, que permeia toda a visualidade da obra.



Figura 46: Detalhes de instantâneas do filme “O Gabinete do Doutor Caligari” (Robert Wiene, 1920).

A exemplo de produções como essa, o uso da palavra, também em minhas narrativas, não ocorre com som, mas com a sua própria grafia, e esse é um ponto em que a linguagem dos quadrinhos me acompanha: às vezes o texto vem numa forma semelhante ao balão de fala (que também não sofre nenhum monopólio textual), outras vezes vêm se sobrepondo às cenas escultóricas através de efeitos de opacidade e cromaqui realizados na edição do vídeo.

São diversos os referenciais dentro do meio audiovisual para este diálogo entre a imagem figurativa e a informação textual. Após o exemplo do Doutor Caligari, passa a haver no ramo farto uso deste recurso, especialmente em introduções de produções mostrando seus créditos, coexistindo algumas vezes com tomadas de vídeo introdutórias. Cada nova possibilidade que a cartela ou a legenda encontra no cinema é uma forma a mais de propor experiências que unem esses signos.

### 3.7. Alguns blocos de sensações



**Figura 47:** Imagens do filme “Monumento” (Gregório Graziosi, 2012). Fonte: <[youtu.be/Hj0YuHyu7a0](https://youtu.be/Hj0YuHyu7a0)>.

A filmagem de esculturas tem diversas recorrências na história da linguagem do cinema, não sendo a intenção desta pesquisa catalogá-las, mas sim estabelecer relações de minha poética com algumas delas.

O curta-metragem “Monumento”, dirigido em 2012 pelo brasileiro Gregório Graziosi, nos apresenta visões em preto e branco do Monumento às Bandeiras, do escultor modernista Victor Brecheret (1894-1955), localizado no Parque do Ibirapuera, em São Paulo. A maior parte dos 10 minutos do filme consiste em contra mergulhos de câmera fixa da icônica escultura em pedra, tendo como fundo as nuvens e algumas árvores do parque e uma sonoplastia tranquila, sendo que somente ao final são mostradas, em tomadas horizontais, o intenso e ruidoso trânsito de automóveis ao seu redor. Entre as contribuições que “Monumento” pode trazer a esta pesquisa está um certo demoramento na apreciação das materialidades escultóricas possíveis com a luz do sol, assim como uma questão que por ora escolhi não priorizar nesta investigação, a de como o trabalho com o som tem

profunda influência nas possibilidades narrativas de uma produção audiovisual.

Outro referencial é o documentário “As estátuas também morrem”, de Chris Marker e Alain Resnais (1953), censurado por 15 anos na França por apresentar um questionamento político sobre as diferenças de tratamento dadas pela cultura ocidental até os anos 1950 para as artes de diferentes etnias e culturas. Por exemplo, por que os museus europeus para onde vão as esculturas africanas são de antropologia enquanto as europeias vão para os das belas, magníficas e maravilhosas artes?

Enquanto o narrador (Marker) coloca essa pulga atrás de nossas orelhas, na tela figuram, em diversas sequências dos 30 minutos de duração da obra, filmagens com uma iluminação direcionada a dialogar com os volumes e texturas das peças. A partir da construção do documentário somos levados a pensar questões fundamentais sobre colonialismo e miscigenação de culturas, no entanto escolho me deter em algumas relações entre imagens.



Figura 48: Sequência de imagens do filme “As estátuas também morrem” (Alain Resnais e Chris Marker, 1953).

A algumas das esculturas mantidas em museus filmadas para “As estátuas também morrem”, são proporcionados movimentos suaves de câmera, alguns laterais, outros de aproximação ou afastamento. Mas a maioria das tomadas das sequências escultóricas é com pouco ou nenhum movimento de câmera, nelas se intercalam ângulos diversos de diferentes esculturas, mostrando ao espectador um novo ponto de vista a cada corte.

Por essas alternâncias entre ângulos de visão um tipo de efeito escultura é dado, proporcionando ao observador tanto a noção de características volumétricas das peças quanto uma experiência de tatear com os olhos suas texturas e sentir suas materialidades, seus desgastes. Além das esculturas filmadas em fundo preto, ocorre, com entornos mais claros, a manipulação da abertura de lente para focar apenas um plano e deixar o fundo desfocado.

Esta produção com ângulos e luzes calculadas dá, em certo momento, lugar ao contexto de onde estas esculturas foram retiradas, as aldeias que seguem cultivando os saberes relacionados a seu fazer e a seu significado de

culto. Um questionamento que acompanha este contraste entre o museu e a vida cotidiana: ao serem deslocadas de seu local de origem, estas esculturas estariam, segundo os documentaristas, passando por um processo análogo à morte. Destituídas de sua finalidade primária para serem enquadradas num sistema comercial, fetichizante, que passa longe de lhe dizer respeito, e, quando muito, tomadas como inspiração no exótico, como matéria-prima para as criações legitimadas de artistas europeus reconhecidos. Cabe citarmos a frase inicial do filme: “Quando os homens morrem, eles adentram a história. Quando as estátuas morrem, elas adentram a arte. Esta botânica da morte é aquilo a que chamamos cultura”<sup>18</sup>.

Entre os referenciais pesquisados para embasar a videoHQescultura temos tanto esculturas, histórias em quadrinhos e filmes de caráter experimental quanto obras

---

<sup>18</sup> Tradução do autor para “Quand les hommes sont morts, ils entrent dans l’histoire. Quand les statues sont mortes, elles entrent dans l’art. Cette botanique de la mort, c’est que nous appelons la Cultur”.

da própria indústria cinematográfica hollywoodiana. Em filmes desse contexto que nutrem fortes relações com questões específicas da linguagem da escultura, como “Pandora” de Albert Lewin (1950) e “A Condessa Descalça” de Joseph Mankiewicz (1954), é possível ser percebida uma atuação do cineasta como escultor, como nos demonstra a escrita de Cyril Neyrat (2005):

É nesta indissociabilidade entre espaço e tempo, entre movimento e duração, que reside o profundo parentesco entre cinema e escultura. O cineasta como escultor propõe ao olhar uma experiência temporal determinada pela formatação de um dado espaço (p.12).<sup>19</sup>

São produções chamadas pelo autor de “filmes-escultura”, pois mesmo tendo personagens representados por atores humanos, suas personalidades e destinos são afetadas e

---

<sup>19</sup> Tradução do autor para “*C’est dans cette indissociabilité de l’espace et du temps, du mouvement et de la durée, que réside la parenté profonde du cinéma et de la sculpture. Le cinéaste comme le sculpteur proposent au regard une expérience temporelle déterminée par la mise en forme d’un espace donné*”.

definidas pelas esculturas de pedra que com eles contracenam, tendo sua presença em momentos cruciais enfatizada por movimentos de câmera em torno delas. “Pandora”, segundo ele, pode ser visto como precursor de uma série de filmes rodados nos anos 1960, por cineastas como Rossellini, Godard, Pollet e Visconti, em praias do Mar Mediterrâneo povoadas por esculturas mitológicas da Grécia Antiga.

A partir de experiências fílmicas destes autores (entre outros, principalmente franceses, italianos e japoneses), é desenvolvido por Gilles Deleuze o já citado conceito de imagem-tempo, que tem a ver com experiências audiovisuais onde, em vez de se contar uma história da ordem do sensório-motor, são apresentados blocos de sensações visuais e sonoras onde o público pode experimentar algo da realidade material dos objetos em cena.

Assim como em exemplos dessas imagens-tempo, as videoHQesculturas não são pensadas no sentido de contar histórias unívocas, mas sim de propor sensações tácteis

através de esculturas e das luzes incidindo sobre elas, e de deixar que um possível conflito narrativo seja, de certa forma, livremente construído pela audiência. Além de meras descrições, são então propostas situações ópticas. Aproveitando as palavras de Deleuze sobre a imagem-tempo, é possível dizer que “os objetos e os meios conquistam uma realidade material autônoma que os faz valerem por si mesmos” (2005, p.13). O que quer dizer que é deixado em aberto em que ponto estão ou não acontecendo pequenas transformações a cada cena e uma mudança geral irreversível, elementos considerados fundamentais, por exemplo, por um escritor referencial na área de roteiros como Robert McKee (1997) para a criação

de uma narrativa cinematográfica. Um pouco dessas significações pode ser direcionado pelas escritas que incluem na edição das narrativas, como já descrito em capítulos anteriores, usando recursos da linguagem da HQ, como recordatórios ou balões de fala e pensamento – por vezes manuscritos a tinta ou desenho digital, por outras sendo apropriados fotograficamente de referenciais impressos ou elementos da natureza. E é presente, nas relações entre imagem e escrita no tempo da maioria das narrativas criadas nesse período de doutorado, o tergiversar a seguir abordado.

## 4. O TERGIVERSO



Figura 49: Detalhe da videoHQescultura “A Epopeia do Dr. Tergiverso” (Fábio Purper, ferro, papel e tela de vídeo. 45 x 27 x 20 cm, 3 min. cíclicos, 2014).

## 4.1. Tergiversadores

Era briluz. As lesmolisas touvas  
roldavam e reviam nos gramilvos.  
Estavam mimsicais as pintalouvas,  
E os momirratos davam grilvos.

“Foge do Jaguadarte, o que não morre!  
Garra que agarra, bocarra que urra!  
Foge da ave Fefel, meu filho, e corre  
Do frumioso Babassura!”

Ele arrancou sua espada vorpal  
e foi atrás do inimigo do Homundo.  
Na árvore Tamtam ele afinal  
Parou, um dia, sonilundo.

E enquanto estava em sussustada sesta,  
Chegou o Jaguadarte, olho de fogo,  
Sorrelfiflando através da floresta,  
E borbulia um riso louco!

Um dois! Um, dois! Sua espada mavorta  
Vai-vem, vem-vai, para trás, para diante!  
Cabeça fere, corta e, fera morta,  
Ei-lo que volta galunfante.

“Pois entao tu mataste o Jaguadarte!  
Vem aos meus braços, homenino meu!  
Oh dia fremular! Bravooh! Bravarte!”  
Ele se ria jubileu.

Era briluz.As lesmolisas touvas  
Roldavam e relviam nos gramilvos.  
Estavam mimsicais as pintalouvas,  
E os momirratos davam grilvos.

(CARROL, Lewis. *The Jabberwocky*,  
traduzido por Augusto de Campos como  
“Jaguadarte”, 1980)

Uma escredeliratura, um dismusicurso, um canto carregado de termos cujos sentidos escapam, palavrálvulas misturíbridas que abrem o acesso a uma infinipletude de confusões e combinações possipensáveis. Fica difícil escrever em português depois de experimentar com o *portmanteau* (palavras-valise) desenvolvido por Lewis Carroll, Guimarães Rosa e Manoel de Barros, entre outros, e com a criação fluida de narrativas onde neste modo de escrever se introduzem ruídos que o fazem beirar o abstrato. As videoHQesculturas contam, em sua porção

textual, com uma série de situações onde é defenestrada qualquer intenção de comunicação objetiva.

O ato de tergiversar, além de seu uso como um recurso literário que confere um demoramento (por vezes desejado) numa experiência de leitura, é também comum a diversos meios intelectuais. Ele consiste num jogo pomposo e infinito de palavras que pouco ou nada dizem e que raramente chegam a um objetivo concreto. Encontro um fio condutor para um possível agrupamento ou série de trabalhos na temática de tergiversações que se faz presente em narrativas dessa pesquisa.

O tergiversar aparece em minha poética desde alguns experimentos de 2012, com destaque para a escultura-HQ “Filactério”, em que a fala do personagem se dá através de uma “filactera” (uma bandeirola ou rolo de fala, recurso bastante usado em ilustrações medievais), feita a partir de uma fita de papel estruturada com arame, circulando caoticamente em torno dele. Nessa filactera as primeiras

palavras escritas a nanquim – “Eis a verdadeira profecia:” – são seguidas de rabiscos, garatujas propositalmente incompreensíveis que deixam ao público a tarefa de produzir sentido, de descobrir ou conjecturar se existe ou não algo que se possa chamar de profecia, assim como algo que se possa chamar de verdadeiro.

Em videoHQesculturas de 2014 volta a ocorrer esse tergiversar. Em “Extendit Manus”, textos em latim (considerada língua morta) percorrem a tela e se sobrepõem às esculturas em posições invertidas que dificultam sua leitura linear e esfacelam a possibilidade de produção de significações unívocas. Em “Diálogos Pálidos”, as escritas projetadas junto às esculturas, dentro e fora de balões de fala, são inteiramente disparatadas, enquanto em “A Epopeia do Doutor Tergiverso” o texto do balão de fala em vídeo está escrito com uma estrutura que a princípio denota maior coerência narrativa, mas também rompe significações por ser composta em sua maior parte de palavras inventadas, cujos significados inexistem.



**Figura 50:** Detalhes de “Filactério” (escultura-HQ, 2012), “Extendit Manus” (VideoHQescultura, 2014, 1m09s) “Diálogos Pálidos” e “A Epopeia do Dr. Tergiverso” (videoHQesculturas, 2014) (Fábio Purper).

Em todas essas narrativas as informações textuais se mostram propositalmente truncadas, difíceis ou impossíveis de compreender, como num ato de tergiversar. Uno então essa recorrência ao conceito de universo ficcional para tratar essa série de trabalhos como pertencentes a um “Tergiverso Ficcional”. Tergiverso este que pode até mesmo abarcar ou se relacionar com diversas iniciativas contemporâneas em arte, a exemplo da já citada Patricia Claro e sua caligrafia extraída de reflexos em água (**Figura 45**).

A água corrente dos “aguagramas” de Patricia Claro também tergiversa, expressando com suas formas um discurso onde nos detemos por determinado período de tempo sem a necessidade de que ele nos diga algo objetivo. A água não expressa outra coisa além de si, ela apenas é, apenas flui. É notório, em dados biográficos da artista, o guiar-se por uma preocupação ecológica em relação a como as águas fluviais tem sido tratadas na cultura do consumo em que vivemos, porém esta temática,

nas obras em questão, é apenas sugerida, não imposta ao público.

A comunicação por palavras caminha nos limites do abstrato nesses exemplos, mas se relaciona visualmente a outros recursos oratórios. Cada uma das “Cartas de Água” de Claro ocupa o espaço de um par de telas verticais numa composição visual característica de uma carta escrita, com linhas horizontais ou verticais (modo tradicional de escritas como a japonesa e a chinesa) compostas por agrupamentos de aguagramas que evocam esta forma de comunicação. Alguns caracteres deslizam, lentamente se desprendendo ou se aproximando desta estrutura, se movimentando na direção favorável ou oposta às filmagens de água que habitam a região inferior da tela, mas a estrutura está ali, e de certa forma evoca, sem nada dizer de concreto, a comunicação através da palavra escrita sobre papel.

## 4.2. Eloquências

Nas esculturas-HQ e nas videoHQesculturas aqui mostradas, as palavras estão em balões ou numa filactera, mas também não são os únicos recursos comunicacionais usados, elas coexistem com elementos da natureza e com a gestualidade das mãos dos teriversadores. Como a maior parte das esculturas é estruturada em arame, faço as mãos e pés geralmente com dedos maiores do que a proporção comum humana, o que nas mãos influencia diretamente no modo como os personagens parecem entoar seus discursos. É reconhecido desde a antiguidade o importante papel que as mãos exercem sobre a retórica, como vemos nas escritas do romano Quintiliano (século I):

Seria difícil dizer quantos movimentos elas podem fazer, já que quase igualam o próprio número de palavras. As outras partes do corpo ajudam efetivamente aquele que fala; mas ousa dizer que as mãos falam por si mesmas (QUINTILIANO *apud* LICHTENSTEIN, 1994, p.105).

Este aparente elogio ao gesto manual ocorre dentro de uma discussão sobre o quanto o uso de recursos não verbais poderia numa argumentação ser considerado uma retórica que sufoca a eloquência, distrações que ocultam a falta de sustentação das ideias apresentadas. Em diversos momentos da história tal conflito entre a razão e o sensível foi tema de controvérsias, dentre as quais cabe destacar uma crítica à teatralidade das pinturas de Nicolas Poussin (s. XVII), presente nas escritas de Roger de Piles. Para este, segundo Jacqueline Lichtenstein (1994, p.207), “o nervo da eloquência não é a razão, mas sim a paixão; sua ação é mais afetiva do que espiritual; ela não busca convencer-nos, mas perturbar-nos”.

São exemplos que podem então nos induzir a uma noção de que a prioridade dada à expressividade dos gestos dos personagens apela às sensações do público, enquanto

uma precisão comunicacional da cena se direcionaria a seu intelecto. Mas a via das sensações e a do raciocínio não são polos opostos, eles se entrecruzam e alimentam um ao outro, e é a partir dessas relações que proponho minhas narrativas como uma vivência de tergiversares tanto na escrita quanto na taticidade escultórica.

A escrita em códigos indecifráveis foi explorada por diversos artistas, entre eles merece destaque uma pseudoenciclopédia produzida no final dos anos 1970 pelo italiano Luigi Serafini, chamada “Codex Seraphinianus” (1978). Nela desenhos surreais feitos a partir da estética de ilustrações científicas são justapostos a textos sem linguagem, criados, segundo o artista, com o objetivo de aludir à sensação de uma criança ao se deparar pela primeira vez com a linguagem escrita.

A visualidade comum ao formato editorial das enciclopédias é explorada pelo artista (**Figura 51**) através da presença de ilustrações com associações menos lógicas do que estéticas entre entes de naturezas diversas, tendo ao seu lado, ou abaixo, ou ligada por um traço saído de um dos elementos dessa mistura, blocos de textos ilegíveis. Acima destes blocos, e por vezes no topo das páginas, uma palavra inicial centralizada, maior que o restante, com a letra mais à esquerda separada das demais por um traço. No começo de alguns destes blocos de texto, consta uma palavra em negrito também separada das seguintes por um traço ou ponto suspenso. As letras do título de topo são todas do mesmo tamanho, enquanto as dos títulos menores e do texto parecem ser compostas por maiúsculas e minúsculas. Os diferentes caracteres se repetem, combinados em quantidades comuns a palavras de idiomas terrenos.



Esses elementos se combinam com um desenho detalhado, de cores e acabamento também semelhantes aos de enciclopédias. Toda essa visualidade nos proporciona então, a um primeiro golpe de vista, uma atmosfera de “agora vou aprender sobre alguma coisa”, que é imediatamente frustrada. Primeiro pelas imagens e sua condução a uma sensação de grotesco, de perda de algum eixo de equilíbrio que nos mantém estáveis na realidade. A esperança de que algo seja explicado é suscitada pelo formato dos textos distribuídos junto a elas pelas páginas. Mas quando recorremos a esses textos, que estariam ali como o bastião da racionalidade, o que eles fazem de fato é tergiversar, ao nível do abstrato, como o faz qualquer texto quando não sabemos ler. Ou, como num recém citado caso de minha poética, quando sabemos apenas as primeiras palavras: “Eis a verdadeira profecia”...

A porção textual das videoHQesculturas conta tanto com esse discurso abstrato quanto com tergiversares que se assemelham mais a um idioma coerente e por vezes chegam a comunicar algo de maneira incompleta, aberta. Encontro algumas questões que também se fazem presentes em meu fazer numa história em quadrinhos roteirizada em janeiro de 1985 pelo inglês Alan Moore, em sua fase nos quadrinhos do Monstro do Pântano (criado por Len Wein e Bernie Wrightson, junto à editora DC Comics). Chamada “Pog”, a narrativa é contada do ponto de vista de alienígenas recém-chegados à Terra, e tem a ver com aspectos do tergiversar.



Figura 52: Alan Moore, Shawn McManus, Tatjana Wood. Detalhe da página 8 da história em quadrinhos “Pog”, originalmente publicada em Swamp Thing nº 32 em 1985. Imagem de reencadernação de 2015, p.161.

Cabe aqui uma contextualização<sup>20</sup>. Na época de sua publicação, a história em quadrinhos “Pog” funcionou como um hiato dentro de uma sequência de histórias em que predominavam os desenhos de Stephen Bissette e John Totleben, com cores de Tatjana Wood. Chamada “Amor e Morte”, esta série que marcava o desvencilhamento da publicação ao *Comic Code Authority*<sup>21</sup>, código de censura implantado pelo governo estadunidense nos anos 1950 que atuou durante algumas décadas como severo limitador para as temáticas a serem abordadas nos quadrinhos locais. “Amor e Morte” serve como um dos motivos para

---

<sup>20</sup> Neste parágrafo há uma quantidade enciclopédica de nomes, cujas biografias e contribuições à história dos quadrinhos não serão neste espaço desenvolvidas à sua altura, já que tal tarefa fugiria ao escopo desta pesquisa.

<sup>21</sup> “*Swamp Thing*” era publicada com a aprovação do *Comic Code Authority* até a edição 28 (1984), sendo que a fase Moore havia começado na n° 19. Mesmo com as restrições do código, tanto as produções de Alan Moore quanto as de diversos outros quadrinistas no gênero dos super-heróis conseguiram consolidar universos ficcionais complexos e cativantes para seus públicos, onde eram evocados, em diferentes níveis de profundidade, outros tipos de questionamentos não previstos pela censura.

que esta fase Moore seja considerada, como um todo, por seu público e por diferentes vozes especializadas, como uma obra-prima da HQ de horror, dada sua profundidade psicológica, seu domínio dos elementos formais da linguagem e sua riqueza de relações com referências culturais e dilemas terrenos. O rebuscamento do traço de Bissette e Totleben, que haviam empreendido junto a Moore uma recriação do personagem e de todo seu entorno, chegava ali a seu ápice criativo, embora ocorresse numa publicação regular, com prazos editoriais a serem cumpridos. E num dado momento uma continuação direta do arco não teria condições de ser finalizada no prazo da edição, a de número 32. Moore então recorre a uma prática comum a este tipo de publicação: dar mais tempo para esta finalização ao trabalhar, com outro desenhista, numa história que se dá em paralelo à principal, e que não tem consequências que alterem diretamente a continuidade desta. O desenhista Shawn McManus, cujo traço é mais leve, caricato, se demonstrou compatível com uma homenagem ao personagem “Pogo” de Walt Kelly (1913-

1973)<sup>22</sup>. Mas se nesta história o estilo de desenho é um pouco mais simples, e mesmo próximo ao cômico, a qualidade do rebuscamento recai sobre seus diálogos e narrações em *off*, ao ponto de conter palavras misturadas umas às outras, como elogiado no prefácio de Neil Gaiman publicado numa reencadernação recente:

Um dos muitos encantos de Pog é o uso inventivo da linguagem por meio de palavras-amálgama do tipo que Humpty Dumpty de Lewis Carroll chamou de *port-manteau*, como declamartelar para declamar enfática e reiteradamente, ou guardineiro, que evoca um guardião e um jardineiro. Essa rica linguagem de retalhos é uma alegria de ler, um tributo à trocadilhobabilidade dialetal das tiras de Kelly que não deixa de ser inconfundivelmente Moore. (Como curiosidade Alan afirmou que após o término da edição teve dificuldades em voltar a escrever em inglês corriqueiro) (GAIMAN, 2015, p.12)

---

<sup>22</sup> Walt Kelly desenhou para os estúdios Disney nos anos 1930, mas obteve seu maior sucesso fora deles, nas tiras diárias do personagem Pogo: “Pogo era parte de um elenco de habitantes do *Okefenokee Swamp*, cenário de muitas histórias fantásticas e sátiras políticas” (GAIMAN, 2015, p.12).

Outro elemento presente nesta narrativa, e comum à linguagem dos quadrinhos, é o uso de símbolos propositalmente incompreensíveis dentro do balão de fala como recurso para indicar que o leitor não deve compreender o que está sendo dito. Normalmente é escolhido como compreensível o idioma próprio do leitor, mas em “Pog” isto é invertido. Como a história é contada pelo ponto de vista dos alienígenas, suas falas se dão neste dialeto de palavras amalgamadas adaptado ao idioma da publicação, perfeitamente compreensível apesar deste nível de complexidade a mais do que as palavras comuns; e em seu encontro com o Monstro do Pântano (que é usualmente o protagonista da HQ e fala nosso idioma) são os balões de fala a ele atribuídos que contam com essas garatujas de um idioma desconhecido.

São diversas as relações possíveis com esta pesquisa e com as experiências artísticas que empreendo. A produção quadrinística de Alan Moore tem sido há tempos merecedora de minha atenção especial como leitor, dada uma identificação sentida com o ímpeto experimental do

autor, e um respeito pelas suas articulações de referências de diversos campos do conhecimento. Só fui de fato conhecer este dialeto desenvolvido por ele a partir de Lewis Carroll certo tempo após a escrita de algumas das frases dos balões de fala de meus personagens, mas vejo uma relação possível em termos de encadeamentos de ideias ou termos suscitadas pelas sílabas que inicialmente podem soar como totalmente desconexas. Por exemplo, o trecho da Epopeia do Doutor Tergiverso onde se lê “soroborizar a nata caridificância imanencial” a princípio pode não querer dizer absolutamente nada, pois se empatam o número de palavras existentes em nosso léxico com o daquelas que foram inventadas, fazendo com que as significações se abram. Serve como exemplo para lembrarmos que minha produção nutre uma narratividade que se diferencia das

deste gênero de HQ em relação à clareza comunicacional do próprio ato de contar histórias, e mesmo dos questionamentos sociais, éticos, ecológicos presentes nas narrativas. O tergiversar de “Pog” chega a algum lugar mais certo, seus personagens, mesmo tornando as frases mais extensas do que estamos acostumados, comunicam-se com eficiência. O encanto estético exercido por essas palavras híbridas inspira meus tergiversares, ainda que siga escolhendo que estes na maioria das vezes rumem ao incompreensível, deixando mais diluída ou sutil a intenção de evocar questionamentos que grande parte deste período dos quadrinhos de Alan Moore felizmente *esfregam* com maestria *na cara* do leitor, sobre alguns dos muitos aspectos odiosos e miseráveis do legado humano neste mundo.

### 4.3. Narrar sem contar histórias

A narrativa “A Quem” acontece no momento em que escolho priorizar o arquivo audiovisual como produto final das videoHQesculturas, e também contém em si personagens que tergiversam, através de palavras rimadas escritas a pinceladas de nanquim sobre papel e incluídas digitalmente no processo de edição de vídeo. Um dos tergiversadores que habitavam a instalação “Diálogos Pálidos” aparece novamente, tendo seu repertório renovado para construções menos abstratas com palavras terminadas em “ente” e dialogando com outro ser cujas palavras terminam em “em”. O contorno dos balões de fala não se faz presente, dando lugar a edições de manchas de tintas e nuvens colocadas atrás dos agrupamentos textuais, estes geralmente posicionados próximos à região das cabeças das esculturas, numa relação mais indireta, mas ainda evidente, com a linguagem da HQ. As escritas fazem

um pouco mais de sentido do que as anteriores, demonstrando com mais clareza serem originadas de questionamentos sociais, mas ainda assim se dão em rodeios, com certa lentidão que dialoga com um alternar entre momentos de escuridão e luzes pulsantes.

Nos processos de criação das videoHQesculturas, assim como em inúmeras experiências artísticas da contemporaneidade, há situações dentro do que é possível chamar de visão tátil, de efeito-escultura, de imagem-tempo (conceitos abordados respectivamente nas seções **1.3**, **2.3** e **3.5**). Entre elas, um movimento da experimentação à temática e um trânsito entre linguagens legitimadas, neste caso entre aquelas que dizem respeito à visão, à audição e ao tato, sem a necessidade de primazia ou da reafirmação de valores canônicos a elas atribuídos. Nas possíveis relações com esses conceitos, é comum o

ato de se estarem estabelecendo narrativas que prescindem da necessidade de que histórias sejam

estruturadas, contadas, compreendidas.

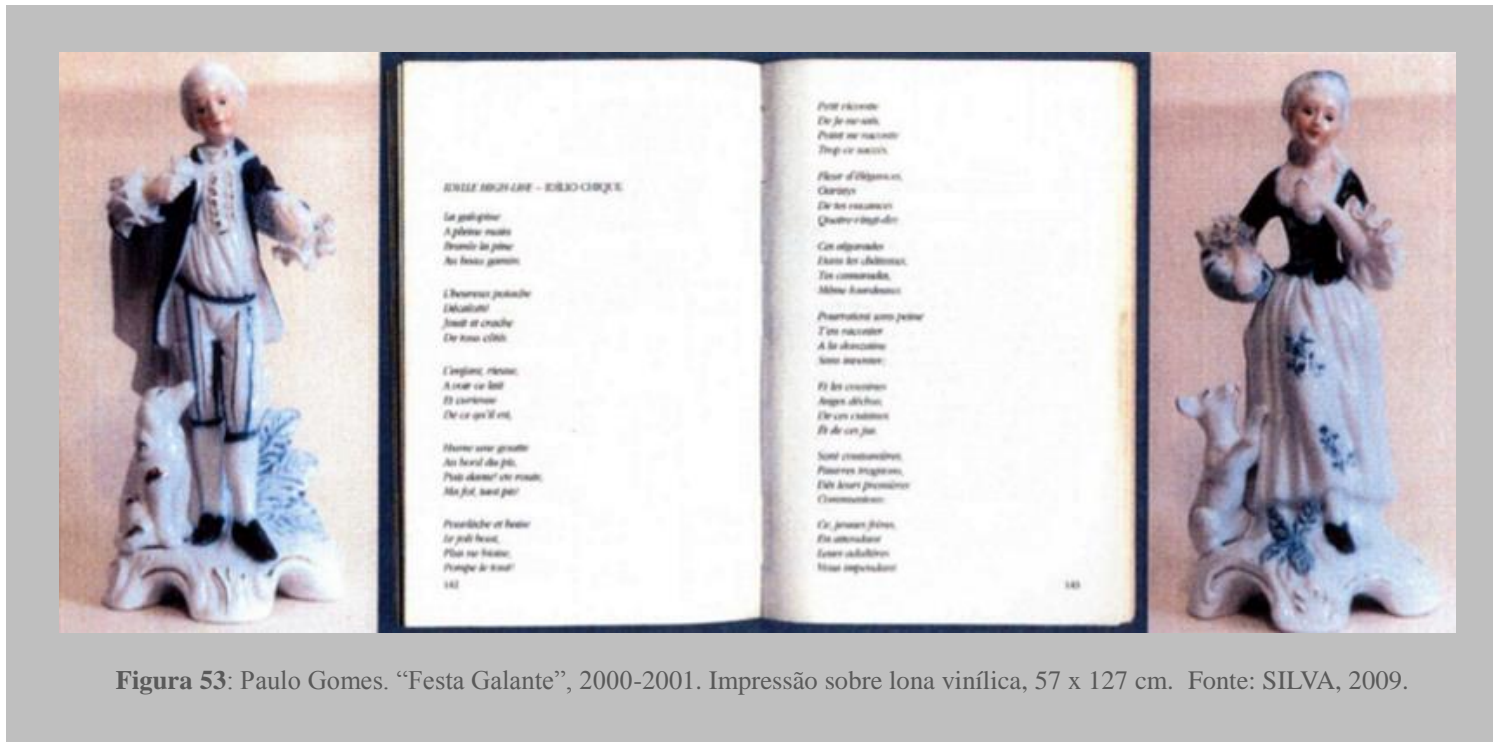


Figura 53: Paulo Gomes. “Festa Galante”, 2000-2001. Impressão sobre lona vinílica, 57 x 127 cm. Fonte: SILVA, 2009.

Ao sobrepôr e amalgamar situações escultóricas, como os modelados em arame e papel, a elementos de origem

bidimensional como palavras escritas e mesmo vídeos, situo meus trabalhos num tipo de fronteira entre o

tridimensional e o plano, e também num limite entre as categorias que se convencionam chamar de imagem e de texto. Entre as diversas pesquisas em arte que podem ser tomadas como referência para estes processos, cabe citar a de Paulo Gomes (2003), que propõe diálogos entre imagens e textos em obras que investem num potencial narrativo, que exploram as possibilidades de narrar e de mostrar, comentando visualmente as relações estabelecidas entre a iconicidade dos textos e a textualidade das imagens.

O “Comentário”, termo escolhido pelo autor para definir suas obras, se relaciona à ideia de ficcionalização em sua produção, a ficções criadas a partir de uma articulação entre textos e imagens oriundos de sua coleção / banco de dados.

Em vez de contar histórias, Gomes visa, com seus processos artísticos, articular textos e imagens apropriados de contextos diversos de modo que isso possibilite sua leitura como se fosse uma história. Em situações como a obra “Festa Galante”, onde fotografias de bibelôs aparecem

justapostas à reprodução de páginas de um livro de poesia, um tipo de narratividade se instaura, então, de uma maneira não imposta, não comunicando univocamente, mas sim atuando além da simples representação de alguma matriz ideal platônica. Tal procedimento aproxima-se, portanto, do objetivo de minhas videoHQesculturas: uma narratividade que se propõe como aberta para os infinitos processos de significação que possam dela se originar.

Um outro tipo de narratividade se instaura ao trocar-se a necessidade de elementos estruturais que garantiriam uma comunicação unívoca por essas propostas abertas. É priorizada então a liberdade do espectador de realizar suas próprias associações entre os objetos, sons e palavras apresentados. Associada mesmo por Deleuze a seu conceito de imagem-tempo está a *fabulação*, que lida com questões semelhantes em termos de abertura narrativa, da impossibilidade de precisão comunicacional de um processo artístico.

A fabulação criadora nada tem a ver com uma lembrança mesmo amplificada, nem com um fantasma. Com efeito, o artista (...) excede os estados perceptivos e as passagens afetivas do vivido. É um vidente, alguém que se torna. Como contaria ele o que lhe aconteceu, ou o que imagina, já que é uma sombra? (DELEUZE, 2010, p.202)

Mesmo quando tentamos narrar fielmente um acontecimento, nosso ponto de vista em relação a ele transforma essa narração e ela se torna a nossa versão do

fato. Ao criarmos já na intenção de que o produto criado seja uma narrativa ficcional, exercitamos deliberadamente esse ato de fabular: “Os perceptos podem ser telescópicos ou microscópicos, dão aos personagens e às paisagens dimensões de gigantes, como se estivessem repletos de uma vida à qual nenhuma percepção vivida pode atingir” (DELEUZE, 2010, p.203). E é desses gigantes ficcionais, desse “povo que falta” de meus processos de fabulação que tenho falado nesta escrita.

## 4.4. Antropomorfos vizinhos

Durante o período do doutorado participei de um projeto de animação bidimensional, dirigido pela orientadora desta pesquisa, Rosa Berardo. Os desenhos de cenários e modelos de personagens que fiz para as cenas animadas do documentário “Marcas da Ditadura na Vida de um Ator” podem até a princípio não ter relação aparente com este projeto envolvendo esculturas, mas serviram como uma

aprendizagem de planejamento dos ângulos de câmera, do manuseio de planos de profundidade em diferentes camadas, da composição dos elementos em cena, de luzes e sombras, e vários conhecimentos intuitivos que o trabalho colaborativo proporciona.

Outros diálogos que travei no período em que residi em Goiânia foram dentro da Escola Goiana de Desenho Animado (EGDA), participando de oficinas com artistas da cidade e de outros pontos do país. Um dos responsáveis pela Escola é o colega de pós-graduação Márcio Jr., que publicou sua dissertação em Comunicação em 2015, estudando a profundidade das interlocuções entre os quadrinhos e a música popular, detendo-se especificamente no gênero guarda-chuva conhecido por *rock*. Uma das perguntas que move sua pesquisa é “Pode a música ser imagética?” (p.55), pensando diálogos entre campos artísticos que priorizam diferentes sentidos, mas têm em comum um tipo de onipresença num nível industrial e um histórico de dificuldades de aceitação por um sistema pautado pela polaridade entre alta e baixa cultura. Em seu estudo, retoma diálogos geralmente ocorridos quando artistas da HQ fazem capas ou outras ilustrações para os discos dos músicos, chegando a experiências em que criações em ambas as linguagens se dão em conjunto, resultando em artefatos que se complementam ao serem

apreciados simultaneamente. Um destes projetos é realizado pelo próprio Márcio Jr., numa parceria entre sua banda *Mechanics* e o artista gráfico Fábio Zimbres, chamada “Música para Antropomorfos”.

Entre as visualidades por eles engendradas nessa parceria, está o uso de personagens de autoria de Zimbres, chamados “Primal” e “Tauba”, numa narrativa cujos balões de fala são povoados por palavras que não correspondem a um idioma específico, ainda que sejam compostas por caracteres conhecidos. A partir dos fonemas suscitados com essas palavras inventadas, às vezes repetidas em mais de uma cena, o público vai criando sua própria leitura, imaginando, se quiser, significados possíveis para elas.

Conheci Zimbres e um pouco de seus processos de trabalho numa oficina de Direção de Arte por ele ministrada na EGDA, onde, entre outros diálogos, foi proposto aos participantes, a título de exercício, a recriação de um destes personagens, “Tauba”, somente pelo nome e sem conhecer sua versão original, e a elaboração de um storyboard, um rascunho para uma adaptação animada do

roteiro da página mostrada ao lado esquerdo na **Figura 54**, naturalmente também sem acesso prévio a ela. Foi uma forma de perceber como uma mesma ideia pode encontrar variados tons narrativos conforme a inclinação de quem a

elaborar, e também de exercitar, sem compromisso de qualidade ou acabamento, um desenho projetual para uma cena hipotética onde a dramaticidade estaria ligada a alternâncias entre diferentes ângulos de câmera.

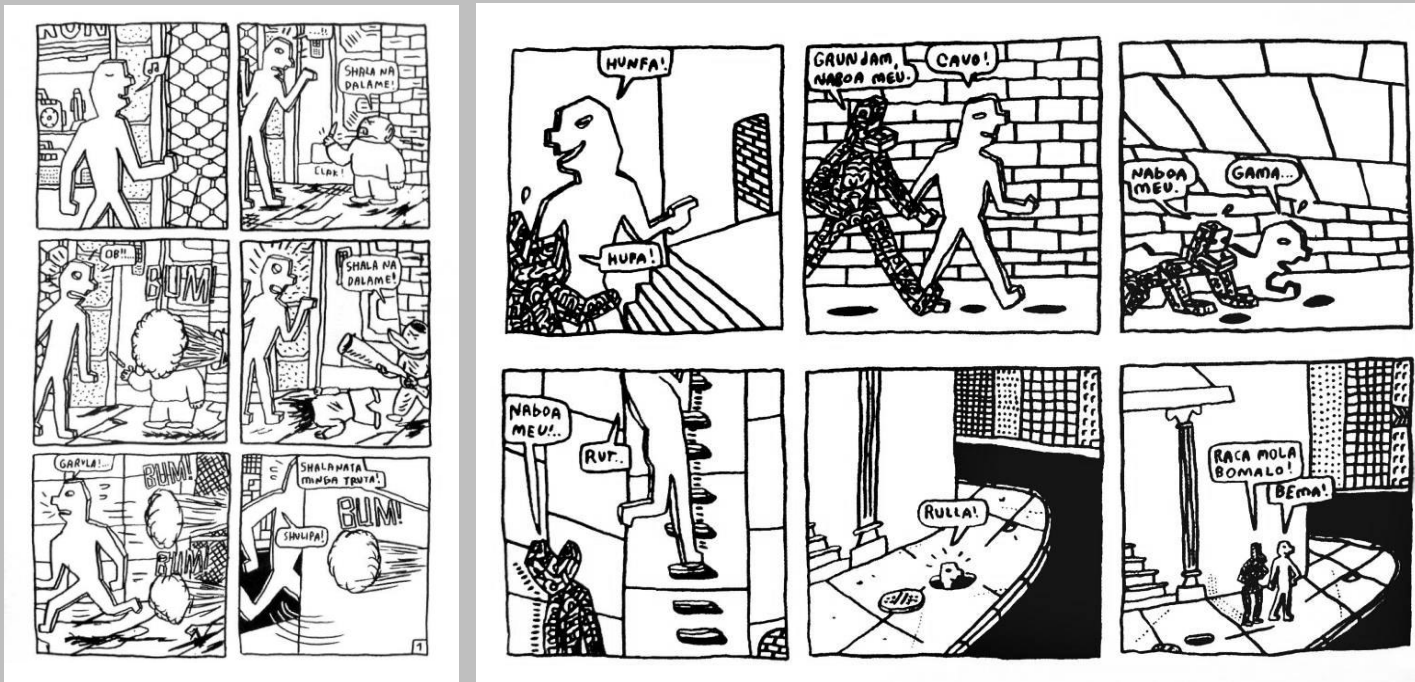


Figura 54: Fábio Zimbres. “O Evangelho segundo Primal e Tauba”. Fonte: Paixão Jr, 2015,

Durante alguns dias do ano de 2016, na mesma Escola Goiana de Desenho Animado, participei de uma oficina de *stop-motion* com o artista goiano Dustan Oeven (**nota 13**). Às experiências informais que já havia realizado com o uso de sequências de fotos (especialmente numa das cenas da narrativa “Então Vá!”, em que uma cerâmica figurativa aparece girando), somou-se um entendimento maior dos fazeres intrínsecos a esse modo de animar, oriunda das atividades por ele propostas e demonstradas. A adaptação de porcas de parafuso nas solas dos pés das esculturas para fixação temporária em chão furado, solução do *stop-motion* para a animação de caminhadas e de posturas de pouco equilíbrio, passou a se fazer presente em meu trabalho, mesmo em situações não animadas de filmagem.

Também alcancei ali certa compreensão em torno dos materiais a serem utilizados para a estruturação de um boneco de *stop-motion*: o arame galvanizado de minhas

esculturas tem uma tenacidade maior que a do arame de alumínio utilizado pelos animadores, sendo este de manuseio mais preciso, ainda que quebre mais rapidamente caso submetido a movimentos frequentes. Devido a esse fator durabilidade (e a clássica dificuldade de desapego), escolhi manter o uso do arame galvanizado, deixando propositalmente visível, a partir daí, o tom de imprecisão de movimentos nas cenas que animei, dada a não necessidade que os gestos entoados por meus personagens sejam correspondentes aos dos seres moventes do mundo concreto. Eles são um povo inventado, fabulado; alguns de seus signos, gestos e palavras podem ter essa correspondência, mas escolho não tomar isso como critério. É possível mesmo dizer que sua expressividade e eloquência estão intimamente ligadas a esse “tremelicar”, que de certa forma ajuda a demonstrar sua materialidade.



Figura 55: Imagens de experiência com animação em stop-motion (Fábio Purper, 2016, fotos realizadas em oficina com Dustan Oeven na Escola Goiana de Desenho Animado)

## 4.5. Dos universos ficcionais...

Desde o começo desta pesquisa considerado como uma de minhas inspirações, o filme japonês “H.P. Lovecraft’s Dunwich Horror and Other Stories” (2007) foi realizado a partir de filmagens de esculturas e maquetes de cenários, e publicado dentro de uma série chamada *Ga-nime* (em japonês escrito 画二メ, sendo a letra “a” de “anime” substituída pelo ideograma “ga”, que significa imagem, pintura, desenho), que consistia em narrativas audiovisuais feitas a partir de ilustrações estáticas, ou seja, animações sem a atribuição de movimento aos personagens. Em grande parte da duração dos três episódios que compõem o filme, as esculturas se mantêm paradas na mesma posição a cada tomada, em cenários meticulosamente trabalhados, e a tridimensionalidade escultórica é valorizada pelos movimentos de câmera e de luz. Entre as diferenças dessa proposta em relação ao meu projeto está

a precisão de detalhes e de contextualização das histórias sendo contadas e a atribuição de falas aos personagens através de áudio (ainda que sem o movimento labial).

Apesar de nestes ga-nimes não ser feito uso de animação em *stop-motion*, suas divulgações costumam associá-la ao termo *claymation*, uma abreviação para “animação com argila”. Assim como as propostas de imagens paradas do restante das produções lançadas sob o selo Ga-nime, as esculturas raramente se movimentam em cena, somente fora dela, no espaço que a montagem entrega ao público para que este estabeleça relações entre o ângulo ou gesto que vinha antes e o que vem depois do corte. É em princípios semelhantes que empreendi grande parte dos primeiros processos de criação das videoHQesculturas, antes da sementinha da animação e da manipulação de bonecos neles germinar.



**Figura 56:** Imagens do *ga-nime* “H.P. Lovecraft’s The Dunwich Horror and Other Stories” (Ryo Shinagawa, Shohei Yamashita, Toei Animation, Spleen Films, 2007). Fonte: <[www.dailymotion.com](http://www.dailymotion.com)>.

Além da produção recém citada, o autor que ela cita também é referência para este trabalho. Dentro da ficção de H.P. Lovecraft, publicada em revistas de pequena projeção em seu tempo (em torno da década de 1920) e hoje em dia tendo seu valor literário amplamente reconhecido, uma série de histórias ocorre dentro de um mesmo universo ficcional. Geralmente ambientadas na região da cidade de Providence, na costa oeste dos Estados Unidos, giram em torno da deterioração da psiquê de seres humanos devida ao contato com dimensões paralelas, relíquias e criaturas ancestrais de grande poder. Apesar de fazerem sentido independentemente uns dos outros, cada conto ou novela vai complementando os demais, desenvolvendo novos detalhes desta mitologia fundadora de um gênero literário atualmente conhecido como “horror cósmico”. E é numa forma dessas, de criar um mundo, estruturando conjuntos de narrativas em torno da recorrência de cenários, personagens ou temas, que ocorre o que chamo “Tergiverso Ficcional”.

Para pensar algumas relações possíveis com o conceito de universo ficcional, valho-me de textos sobre a criação narrativa e sobre experiências nas linguagens da história em quadrinhos e do cinema. O artigo “A TV Digital e os formatos emergentes de Ciberdrama” de Janet Murray (2003) é um dos referenciais onde se associam a criação de universos ficcionais e o conceito de “narrativa transmídia”, pois esta se refere a uma série de desdobramentos de uma mesma história em mídias diferenciadas, tendo entre eles um tipo de “pano de fundo” em comum.

Alguns universos ficcionais contemporâneos ocorrem nesta multiplicidade simultânea de formatos onde se encaixa a alcunha de narrativa transmídia. Exemplos canônicos desse conceito são os universos “Guerra nas Estrelas”, de George Lucas, e “Matrix”, das irmãs Wachowski, ambas iniciadas em obras cinematográficas e continuadas ou complementadas em mídias diferentes, como os quadrinhos, a animação, a literatura em prosa, os jogos eletrônicos. Diferente de uma adaptação, onde a mesma

história é recontada numa mídia diferente (mesmo que com nuances ou detalhes diferenciados), na narrativa transmídia uma história que se dá em uma determinada mídia cobre uma parte daquele universo ficcional à qual a outra não se dedicou, ou deixou propositalmente lacunar: por exemplo, a animação introduz os primeiros passos de um personagem que já vai aparecer amadurecido no filme, o romance escrito contextualiza um local que só aparece de passagem na HQ, etc.

Essa prática costuma receber críticas ferozes de quem considera que uma obra principal entre elas estaria perdendo sua autonomia, ou de que as periféricas seriam apenas “bugigangas” descartáveis feitas no intuito de promover um produto principal. Uma visão que remonta a valores essencialistas, questionáveis com a pluralidade que encontramos, por exemplo, no pensamento pós-moderno. Autores como Henry Jenkins (2009), no desenvolvimento do conceito de narrativa transmídia, apontam para o contexto destas narrativas contemporâneas como um aproveitamento tanto da lógica de mercado quanto das

próprias transformações nas inclinações de apreciação ou participação dos diferentes públicos.

Cada vez mais, as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia. O universo é maior do que o filme, maior, até, do que a franquia – já que as especulações e elaborações dos fãs também expandem o universo em várias direções (JENKINS, 2009, p.161-162).

Edgar Franco, na introdução de seu álbum “BioCyberDrama Saga” (2013), cujas histórias contam com o desenho de Mozart Couto, comenta sobre seu universo ficcional, chamado “Aurora Pós-Humana”: “A ideia de propor um universo ficcional amplo, não apenas uma narrativa restrita, surgiu pela abertura que ele promove para a realização de múltiplas obras de arte em diversos suportes” (FRANCO, 2013, p.21). O artista se refere, então, a suas criações como ligadas por uma base narrativa, por

uma ambientação histórica, social, tecnológica que suporta diferentes ramificações.

Uma diferença sua em relação às produções de grandes estúdios recém citadas é que a “Aurora Pós-Humana”, segundo seu autor, não depende de arrecadações de bilheteria ou de vendas de produtos para ser continuada. Em vez disso, ela é alimentada sem fins lucrativos desde o ano 2000 por Franco e por outros artistas das áreas por onde transita. É composta por produções em diferentes mídias: partindo de histórias em quadrinhos, já passou por animações, músicas, performances, videoclipes, jogo de tabuleiro, interfaces interativas, todos ambientados num futuro tecnológico baseado nas visões e estudos do autor sobre dilemas contemporâneos. Algumas palavras de Franco num livro da coleção Desenrêdos, da UFG:

Este universo tem sido aos poucos detalhado com dezenas de parâmetros e características, trata-se de um *work-in-progress* que toma como base todas as prospecções da ciência e das artes de ponta para reestruturar seus parâmetros (2010, p.111).

É um universo futurista onde a tecnologia possibilita hibridações do corpo humano tanto com os de outros animais quanto com máquinas. A cada nova narrativa experimentada, podemos nos situar um pouco mais na visão do autor sobre os horrores que as sociedades humanas, em nome de certos paradigmas de “progresso”, podem engendrar.

Quando Franco foi banca de minha dissertação, propus-me a fazer uma HQ-escultura escrita por ele, e ele me enviou algum tempo depois o roteiro para a narrativa “Por um Som Orgânico”, que decidi, durante o doutorado, transformar numa videoHQescultura (**Figura 57**). Em dados pontos os processos de criação desta narrativa se contrastam com os das demais videoHQesculturas, especialmente por se basearem desde o começo em um questionamento específico, no caso o da criação artificial de seres vivos para serem explorados e os problemas éticos que envolvem o tema. Sua mensagem é clara, suas falas comunicam com eficiência, o que a mantém então situada

muito mais na “Aurora Pós-Humana” de Franco do que em meu Tergiverso Ficcional.

Entre as características dessa narrativa está a clara definição do que são os personagens – temos o músico, o cientista e a criação do cientista. Cada um deles tem um figurino, para o qual escolhi materiais que normalmente fazem parte das estruturas das esculturas: arame e fita crepe, o primeiro para óculos, anéis e a corrente que prende a criatura, e a segunda para os trajes. Os olhos dos personagens de maior escala (os pós-humanos) são de miçangas vermelhas, enquanto os da criatura/instrumento orgânico são pingos de silicone (cola-quente) revestidos com tinta acrílica. Um momento em especial em que o roteiro me encorajou a realizar certo tergiversar foi na visualidade de elementos que compõem um desses cenários, as outras experiências entubadas do laboratório.

Foi no processo de modelagem destes personagens que retomei uma experimentação que havia feito superficialmente ainda no mestrado, a criação de roupas de

fita crepe, algumas removíveis – prática que também aproveitei para aquelas entre as minhas esculturas que não me importo de seguir manipulando mesmo que isso venha a rasgar seu revestimento de papel. Ao revestir a fita com uma camada de tinta acrílica (sépia para o músico, branca para o cientista), ela assume uma materialidade que lembra o couro.

Fiz também algumas tomadas com cromaqui para esse trabalho, a fim de lidar com as ações e cenários em separado, prática comum na área da animação em *stop-motion*. As imagens da **Figura 57** apresentam cenas em que o cenário, quando aparece, cede destaque ao primeiro plano e aos textos das falas. Já que o próprio roteiro tem ênfase nos personagens, e também lembrando que meu foco neste momento é na materialidade de esculturas em vídeo, optei por não priorizar uma construção tridimensional de cenários para esta VHQE, escolhendo alguns destes para realizar através de desenhos digitais que em alguns pontos interagem com filmagens.



Figura 57: Imagens da narrativa "Por um Som Orgânico" (roteiro Edgar Franco, videoHQescultura Fábio Purper, 2017, 3min 48s).

## 4.6....Ao tergiverso ficcional

O elemento agregador que caracteriza o universo ficcional como tal pode ser um grupo de personagens, um contexto, um tempo, um cenário físico, ou mesmo outra linha de coerência qualquer, como um conceito. Considerando que parte de minhas narrativas tem como elo entre si a presença constante do ato de tergiversar, é possível então chamar esta construção em processo, como já pincelado há pouco, de “Tergiverso Ficcional”. Está estabelecida nesses trabalhos a incompreensibilidade, o discurso que dificilmente chega a algum lugar, seja por se dar em rodeios, seja por simplesmente não haver possibilidade de decodificação de significados.

São esculturas que se expressam corporalmente com toda uma eloquência, mas proferindo palavras ou imagens cujo conteúdo é propositalmente vago. Elas povoam narrativas onde, em vez da transmissão de mensagens unívocas, é

priorizada a proposição de um experimentar tátil. Assim como as escritas a elas associadas, suas formas e texturas não comunicam com clareza quem são, de onde vem, deixando ao espectador certa liberdade de construção de significações.

Esta característica “enrolativa” que predomina nos discursos de meus personagens é propositalmente variável, em alguns momentos sendo letras completamente incompreensíveis ou texturas de elementos da natureza, e em outros apenas truncada por rimas aliterantes ou pela presença de palavras inventadas alternadas com as comuns ao idioma português brasileiro.

Mas é claro que quando criamos uma caixinha nova imediatamente surge algo que não entra nela. Algumas de minhas videoHQesculturas, realizadas num íntimo diálogo entre estas três linguagens, já “furam” o tergiverso. Talvez

por acaso, os dois exemplos abordados nesta tese têm alguma relação com um dos pesquisadores em arte brasileiros que também lidam com questões de universo ficcional, Edgar Franco: a “VHQEforismo” (**Figura 42**), feita a partir de uma proposta editorial dele, conta com um questionamento direto e nada tergiversativo, e a recém citada adaptação do roteiro de sua autoria “Por um som orgânico”, situada dentro do universo de ficção científica por ele desenvolvido, também tem objetividade nos

contextos, nas características e falas atribuídas aos personagens.

Por um caráter processual inerente à construção de mundos, é possível dizer que esse Tergiverso Ficcional está apenas no começo de sua formação. Mesmo as narrativas que considero que fogem a suas questões fundantes foram experiências que me ajudaram a compreender os lugares que a partir dele sigo explorando.

# SIN FIN



Figura 58: Imagem de filmagem da escultura-HQ “Os Nomes e seus Homens” (Fábio Purper e Tamiris Vaz, 2012, filmagem por Fábio Purper, 2017).

Retomemos algumas questões surgidas com o fazer das videoHQesculturas e suas relações com os objetivos iniciais da pesquisa. De maneiras às vezes incertas, às vezes lógicas, os conceitos operacionais se desenvolveram, tomando novos rumos e influenciando nas possibilidades de criação exploradas no caminho trilhado, narrado, discutido nas escritas dessa tese.

As imagens, sejam estáticas ou em movimento, são passíveis de análises que a ela associem signos, arquétipos ou outros padrões narrativos, e direcionem interpretações através de relações com elementos de linguagem comuns percebidos dentro de seu trabalho com luzes, planos, enquadramentos, etc. A criação das videoHQesculturas é, por sua vez, realizada na intenção de independer em si da necessidade de contar histórias já passadas ou já escritas, ou de transmitir mensagens de significados unívocos. Ela é, em vez disso, uma invenção de narratividades abertas, com ênfase nas visualidades provocadas pelo próprio movimento entre linguagens.

Assim como qualquer processo de aprendizagem, e como os filmes de Val Del Omar, afirmo que esta poética é “sin fin”, pois mesmo partindo de linguagens, temáticas e questionamentos específicos ela não os impõe, não se fecha neles. Pelo contrário, tem sua força de criação na abertura para os rumos narrativos suscitados a cada contato com seu público e com seu autor. A videoHQescultura é uma experiência de narrar sem contar histórias, de propor sensações de tridimensionalidade, textura, leitura, narratividade, em que o que é dito e o olhar que é direcionado, em vez de comunicarem, questionam, perguntam, duvidam.

E também é “sin fin” porque, mesmo com esta etapa investigatória chegando a seu final e uma tese sendo defendida e concluída, é possível dizer que o Tergiverso Ficcional está no início de sua formação. As narrativas abordadas nessa tese constituem um recorte das primeiras incursões exploratórias dentro dele, e também de algumas em suas fronteiras. Ainda há muito a ser explorado, tanto

dentro destes parâmetros de incomunicabilidade já estabelecidos quanto em novas situações possíveis de serem inventadas.

Na série de trabalhos que compõem esta tese, lidei com experiências que de alguma forma são visões tácteis e também imagens-tempo. Através de certas maneiras de iluminar os objetos estudei e experimentei produções onde o audiovisual se destina, muito mais do que a contar histórias, a evocar sensações como a do toque.

Entre os trabalhos feitos, figuram, como projetado, tanto peças únicas com elementos de vídeo quanto produções com resultados audiovisuais, tendo sido os últimos o foco desta investigação. Com a crescente adoção de técnicas da manipulação e da animação em *stop-motion* nos vídeos, a escrita desta tese passou a abordar seus processos de criação e o entrelaçamento destes com suas implicações conceituais.

Entre as aprendizagens alcançadas nesta trajetória, considero que tem sido de suma importância para minha formação como artista visual / pesquisador / professor a abrangência de possibilidades que me proponho a estudar. A cada movimento entre linguagens, traço um caminho que me é único, mas ainda sim acredito que esta escrita pode servir a outros que queiram fazer arte e escrever sobre esse fazer. Não como modelo, mas como um dos modos possíveis. É comum a pesquisadores acadêmicos a dedicação a nichos teóricos progressivamente mais restritos, tecendo contribuições mais aprofundadas em uma única especialidade. Porém meu modo de pesquisar, felizmente acolhido nas instâncias às quais me dediquei, parece escapar desse afunilamento devido ao seu teor exploratório de novos mundos.

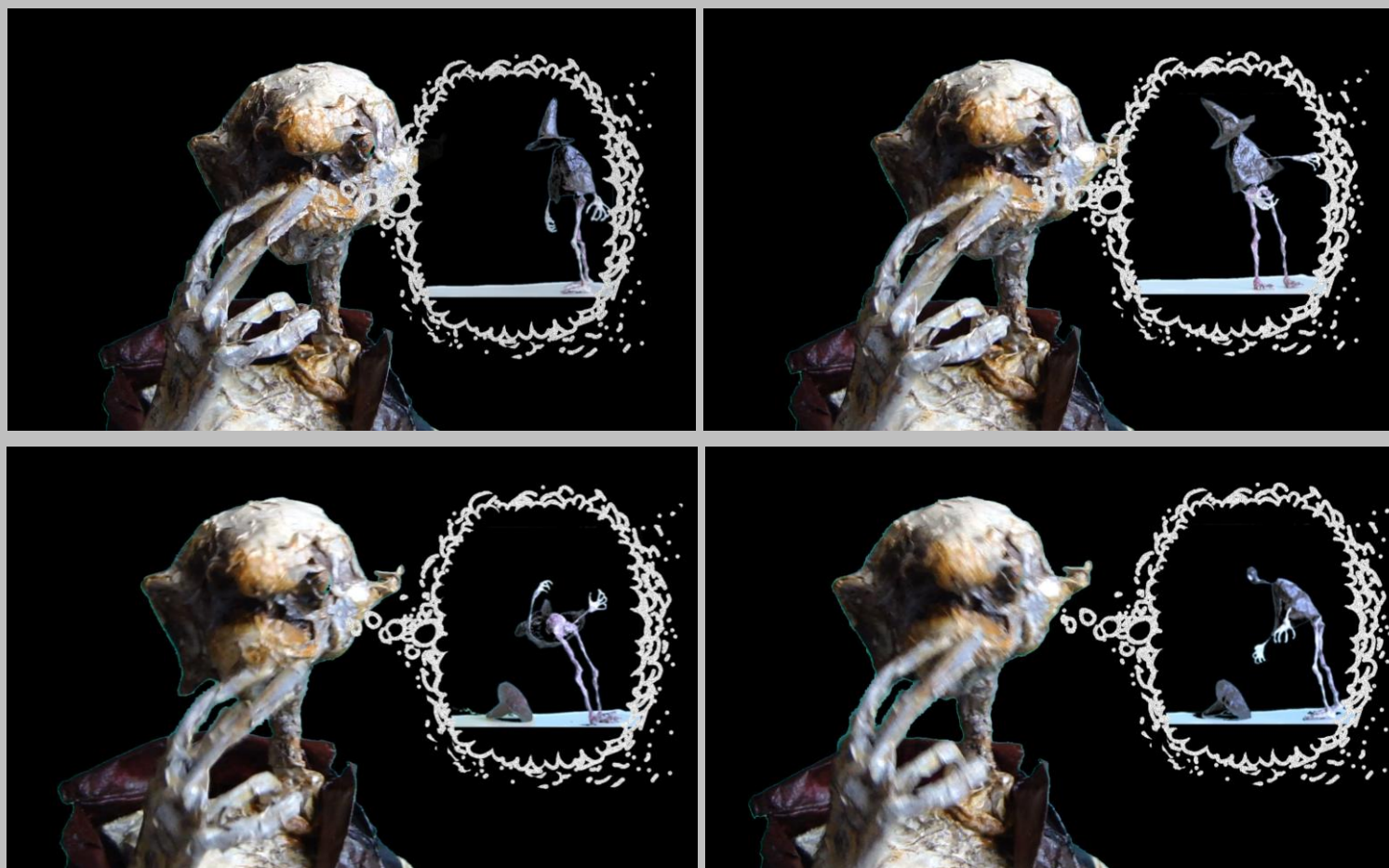


Figura 59: Imagens da videoHQescultura “Se Passa” (2017, Fábio Purper, 6min 09s.).

As relações que buscava explorar, entre escultura, vídeo e quadrinhos, se mostraram repletas de possibilidades. Já foi complicada a escolha de afunilar a prioridade dessa pesquisa rumo aos trabalhos com arquivos de vídeo como resultado. No começo a ideia das instalações envolvendo escultura e vídeo foi tentadora, e num retorno futuro considero-a promissora. Mas foi necessário abandonar uma das práticas para centrar o foco em outras. E essas outras já deram trabalho, pois suscitaram questões de áreas nas quais estava começando a empreender leituras, como o cinema e a animação.

Experimentei o que a escultura podia de tátil, de tridimensional, ao habitar o vídeo, o que o vídeo tinha de tempo a oferecer ao quadrinho e o que o quadrinho podia de narrativo, de gráfico, junto à escultura filmada. Bebi de práticas e de referenciais desses três domínios e, especialmente, do espaço de fronteiras que existe entre eles.

Penso no artista do vídeo, e, por que não, no artista contemporâneo, como praticantes de poéticas que têm em

si potencialidades para o híbrido, o impuro, o não disciplinado, o sinestésico. A poética que venho desenvolvendo me traz reflexões sobre estas características, que têm nesta tese um desenvolvimento até certo ponto, que a mim parece suficiente para o momento.

As videoHQesculturas aconteceram como uma poética que, apesar de ter alguns movimentos projetados, se manteve aberta àqueles que se atravessavam no caminho. Exemplo claro disso foram as questões da fotografia, do cinema e da animação, que no início pensei que seriam apenas listadas discretamente, e terminaram por se destacar mais que o previsto.

Tanto ao criar um mundo ficcional baseado no ato de tergiversar quanto no experimentar adentrar os espaços da luz e da filmagem, carrego comigo as questões artísticas que tenho desenvolvido enquanto escultor e também enquanto quadrinista. Não são raízes únicas, como a de uma árvore, são enraizamentos de uma hera, de um ser radicante que habita os espaços sem depender deles.



Figura 60: Imagens da videoHQescultura “Se Passa” (2017, Fábio Purper, 6min 09s.).

O espaço dos fazeres tridimensionais, pleno de questões como equilíbrio, movimento, textura, harmonia entre os volumes e os vazios, já vinha se combinando aos fazeres dos quadrinhos, seja adentrando suas páginas através da fotografia ou sendo invadido por elementos como os balões de fala. O desembocar dessas questões no vídeo foi um movimento natural, considerando-se a questão da convergência das mídias aqui lembrada, e também porque já vinha tendo experimentações iniciais com suas técnicas no meio digital / informático. Em vídeos com esculturas realizados anteriormente a esse doutorado, especialmente “Então Vá” e “Narrativas do Grotesco Cotidiano”, já apareciam a sequencialidade de imagens, recordatários sem contorno, balões com imagem no lugar do texto, prévias do que viria.

Mas foi ao iniciar esta tese que pude sistematizar essa aproximação com o campo do vídeo. Na criação de um novo termo que a abarcasse, escolhi remover os hífen que separavam os meios na HQ-escultura e na escultura-HQ, que pesquisava no mestrado, e adotar o nome

videoHQescultura com a finalidade de utilizá-lo para todos os movimentos empreendidos entre os três domínios.

“Diálogos Pálidos” e “A Epopeia do Doutor Tergiverso” apareceram como movimentos do vídeo e da HQ na direção da escultura, do espaço tridimensional. Tanto nestas instalações quanto em narrativas cujos movimentos se dão na direção do vídeo, como “A Quem”, “Extendit Manus”, “Proporções”, “Se Passa” e uma série de amostras que compõem um banco de dados em processo, experimentei a criação de um universo chamado Tergiverso Ficcional, onde, dentro ou fora de balões, as falas aparecem não para comunicar com clareza, mas sim para provocar sensações. Esse tergiversar tem sido comum em diversas narrativas, constituindo-se como um fio condutor para transitarmos dentro destas criações.

A videoHQescultura pode ser, de fato, mais uma das possibilidades de caixa onde se compartimentam saberes, mas esta, longe de visar uma adaptação de conteúdo, vai sendo composta pelas próprias necessidades criativas despontadas no processo poético. Ela não surge como

uma nova categoria a ser seguida, mas como resultado provisório de uma exploração. Por isso, nada mais natural que ela própria já comece a se dissolver e se abrir em novas possibilidades a serem melhor exploradas a partir daqui. Trabalhos como “VHQEforismo” e “Por um Som Orgânico”, por exemplo, já não tem o tergiversar como prioridade de suas porções textuais, em vez disso narram ideias passíveis de apreensão linguística pelo leitor, ainda que abertos a interpretações diversas.

Podemos rasgar as caixas da pureza e aproveitar o papelão de suas paredes e as palavras escritas nele para criar uma arte que não precisa se preocupar se cabe ou não numa classificação, numa disciplina. Podemos também deixar essas repartições tradicionais continuarem existindo, que o arroz siga sendo arroz e o feijão feijão, mas transitar entre elas produzindo algo que não necessita se enquadrar, um baião-de-dois (ou de-três, ou de-muitos) que pode tranquilamente se manter do lado de fora desse grande campo.

Em vez de explorar todos os cantos de apenas uma das “caixinhas” escolhidas, como esperado de uma pesquisa acadêmica mais tradicional, esse novo campo questiona seus próprios limites, expandindo-se em novas ligações.

O que compõe a videoHQescultura não são os três campos que lhe dão nome, mas o que se passa entre, as potencialidades do laceamento de campos, não para negá-los ou substituí-los, mas para expandir suas fronteiras.

Ao aproveitar as páginas desta tese para pensar os parâmetros iniciais desse campo artístico (ou campo de produção visual) em formação, o fiz em função de minhas experimentações de movimentos entre práticas escultóricas, quadrinísticas, videográficas. Em torno dos processos que lhes deram origem e dos referenciais que lhes inspiraram, tanto num viés conceitual quanto num visual, e, por que não, num viés táctil. Teço esta contribuição já planejando sua continuidade em futuras propostas de criação a partir desses parâmetros, tanto no tergiverso quanto fora dele – e quem sabe em outros novos universos?

# REFERÊNCIAS

**Acariño Galaico** (de barro). Roteiro e captações de José Val Del Omar, concluído postumamente pela Filmoteca de Andaluzia, em 1995, com direção de Javier Codesal. P&B, Sonoro, 25min.

**All Creative Work Is Derivative.** Dirigido por Nina Paley. Série Minute Memes. Question Copyright.org, 2010. Colorido, sonoro, 2min 20s. Disponível em [http://questioncopyright.org/minute\\_memes/all\\_creative\\_work\\_is\\_derivative](http://questioncopyright.org/minute_memes/all_creative_work_is_derivative), acesso em 09/nov/2016.

ANDRAUS, Gazy. Convergência. In: VII Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual: **[Com]Textos**. Goiânia: UFG, 2014.

ANJOS, Moacir dos. **Local/Global**. Arte em Trânsito. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

BARCELLOS, Vera Chaves (org). **Julio Plaza, Poética/Política**. Porto Alegre: Fundação Vera Chaves Barcellos, 2013. Disponível em <http://fvcb.com.br/site/wp-content/uploads/2013/01/Livro-Julio-Plaza-Po%C3%A9tica-Pol%C3%ADtica.pdf>, acesso em 19.jul.2014.

BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens**. Foto, cinema, vídeo. Campinas: Papirus, 1997.

BENJAMIN, Walter. **A Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica**. In: Magia e Técnica, Arte e Política. Ensaios sobre Literatura e História da Cultura. São Paulo: Brasiliense, 1987. Pp. 165-196.

BERGSON, Henri. **Matéria e Memória**. Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BOURRIAUD, Nicolas. **Radicante**. Por uma estética da globalização. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

BOURRIAUD, Nicolas. O que é um artista (hoje)? In: Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais EBA - UFRJ. **Temáticas**. Rio de Janeiro, 2003, Pp.77-78. Disponível em [www.ppgav.eba.ufrj.br/wp-content/uploads/2013/11/O-que-%C3%A9-um-artista-hoje-Nicolas-Bourriaud.pdf](http://www.ppgav.eba.ufrj.br/wp-content/uploads/2013/11/O-que-%C3%A9-um-artista-hoje-Nicolas-Bourriaud.pdf), acesso em 12.mai.2016.

BROISE, Olivier. **Machine**. Blog e-artplastic, 2012. Disponível em: <http://blog.e-artplastic.com>

[artplastic.net/index.php?page/18](http://artplastic.net/index.php?page/18)> Acesso em: 16 dez.2014.

BURKE, Peter. **Hibridismo Cultural**. Coleção Aldus 18. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2003.

CARROLL, Lewis. Jaguadarte (Poema traduzido por Augusto de Campos). In: **Aventuras de Alice no País das Maravilhas**; Através do espelho e o que Alice encontrou lá. São Paulo: Summus Editorial, 1980.

CORREA, Priscila Gomes. **Do Cotidiano urbano à cultura**: as canções de Caetano Veloso e Chico Buarque. Tese de Doutorado em História Social. São Paulo: USP, 2011.

DANTON, Gian. **O Roteiro nas Histórias em Quadrinhos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.

DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

\_\_\_\_\_. **Crítica e Clínica**. São Paulo: Ed. 34, 1997.

\_\_\_\_\_. **Cinema 1: A Imagem-Movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

\_\_\_\_\_. **Cinema 2: A Imagem-Tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

\_\_\_\_\_. **Diferença e Repetição**. Rio de Janeiro: Graal, 2006.

\_\_\_\_\_. **O Ato de Criação**. Palestra de 1987. Folha de São Paulo, 1999.

\_\_\_\_\_. **Lógica do Sentido**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Kafka**. Por uma Literatura Menor. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.

**Dossiê Interpretativo** do processo de Registro do Teatro de Bonecos Popular do Nordeste, Mamulengo, Babau, João Redondo e Cassimiro Coco, como Patrimônio Cultural do Brasil. IPHAN, 2014.

DUBOIS, Philippe. **O Ato Fotográfico e Outros Ensaios**. Campinas: Papyrus, 1993.

DURAND, Régis. Événements de l'Espace, Sculptures du Temps. In: **Le Regard Pensif**. Paris: Éditions de la Différence, 2002.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

\_\_\_\_\_. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2013.

FERRARI, Márcio. **Michel Foucault, um crítico da instituição escolar**. Nova Escola, out.2008. Disponível em <<http://novaescola.org.br/conteudo/1522/michel-foucault-um-critico-da-instituicao-escolar>>, acesso em 20.maio.2017.

FLUSSER, Vilem. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FRANCO, Edgar; BARROS, Danielle. HQforismo: Um subgênero dos quadrinhos poético-filosóficos. In: MOURA, Matheus; SILVEIRA, Guilherme. **Camiño di Rato #9**. "Degustação na Toka". Publicação digital. Reverso: 2017. Acesso em 20.set.2017, disponível em [http://issuu.com/seloreverso/docs/cdir\\_-\\_pr\\_logo\\_9a\\_2017-08-22\\_para\\_](http://issuu.com/seloreverso/docs/cdir_-_pr_logo_9a_2017-08-22_para_).

FRANCO, Edgar; COUTO, Mozart. **BioCyberDrama Saga**. Goiânia: Editora UFG, 2013.

FRANCO, Edgar. **Quadrinhos expandidos**: das HQtrônicas aos plug-ins de neocortex. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2017.

FRANCO, Edgar. **HQtrônicas**. Do suporte papel à rede internet. São Paulo: Annablume; FAPESP, 2004.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir**. Nascimento da Prisão. Petrópolis: Vozes, 1999.

\_\_\_\_\_. **A Hermenêutica do Sujeito**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

**Fuego em Castilla**. Tactilvisión del páramo del espanto. Dirigido por José Val del Omar. Espanha, 1960. Sonoro, preto e branco, 17min 51s.

GAIMAN, Neil. Amor e Morte: uma abertura. (Prefácio). In: MOORE, Alan. **A Saga do Monstro do Pântano**. Livro Dois. São Paulo: Panini, 2015.

GAUDREAU, André; JOST, François. **El Relato Cinematográfico**. Barcelona: Paidós, 1995.

GOMES, Paulo. **Comentários**: alterações e derivas da narrativa numa poética visual. Tese de Doutorado. Porto Alegre: UFRGS, 2003.

GÓMEZ, Javier Viver. **Laboratorio de Val De Omar**: Uma Contextualización de su Obra a Partir de las Fuentes Textuales, Gráficas y Sonoras Encontradas en el Archivo Familiar. Tese de Doutorado em Escultura, Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid, 2010.

GOMIDE, João Victor Boechat; ARAÚJO, Arnaldo de Albuquerque. Efeitos Visuais, uma Abordagem a Partir do Processamento Digital de Imagens. In: **Revista de Informática Teórica e Aplicada**, Volume XVI, Nº 1, 2009. Disponível em [http://seer.ufrgs.br/rita/article/viewFile/rita\\_v16\\_n1\\_p97/7288](http://seer.ufrgs.br/rita/article/viewFile/rita_v16_n1_p97/7288), acesso em 27.abr.2016.

GONÇALVES, Osmar (org.) **Narrativas Sensoriais**. Rio de Janeiro: Circuito, 2014.

GOODMAN, Nelson. When is art? In: \_\_\_\_\_. **Ways**

**of worldmaking.** Indianapolis: Hackett Publishing Company, 1984. Pp. 57-70.

HEYRMAN, H. **Art and Synesthesia:** In search of the synesthetic experience. Conferência apresentada na First International Conference on Art and Synesthesia. Almería: Fundación Arte Cittá, 2005. Disponível em <[www.doctorhugo.org/synaesthesia/art/index.html](http://www.doctorhugo.org/synaesthesia/art/index.html)>, acesso em 13/jun/2017.

HOSHINO, Natasha; FRANCO, Edgar. HQforismos: Pesquisa exploratória e criação de um blog sobre o novo subgênero brasileiro de histórias em quadrinhos poético-filosóficas. In: Anais do **XIII Congresso de Pesquisa, Ensino e Extensão** (CONPEEX). Goiânia: UFG/PIBIC, 2016. Pp.536-538. Acesso em 20.set.2017, disponível em <[http://eventos.ufg.br/SIEC/portalproec/sites/site11383/site/artigos/01\\_pibic/01\\_pibic.pdf](http://eventos.ufg.br/SIEC/portalproec/sites/site11383/site/artigos/01_pibic/01_pibic.pdf)>

**H.P. Lovecraft's The Dunwich Horror and Other Stories.** Direção de Ryo Shinagawa, esculturas de Shohei Yamashita, música de Jim O'Rourke. Série Ga-nime, Toei Animation, 2007. Cor, 46 min. Disponível em <[www.dailymotion.com/video/x12syjpj](http://www.dailymotion.com/video/x12syjpj)>, acesso em 16.mar.2015.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** São Paulo: Aleph, 2009.

**Jeux d'eau.** Música composta em 1901 por Maurice Ravel, interpretada por Allison Lovejoy. Disponível em: <[musopen.org/music/2435](http://musopen.org/music/2435)>, acesso em: 13.mar.2015.

JOLY, Martine. **Introdução à Análise da Imagem.** Lisboa: Ed. 70, 2007.

**Julio Plaza, o poético e o político.** Dirigido por Hopi Chapman e Karine Emerich. Documentário, 31min, 2012, colorido, sonoro. Disponível em: <[youtu.be/GgzdAv1funo](http://youtu.be/GgzdAv1funo)>, acesso em 15.nov.2016.

KANDINSKY, Wassily. **De lo espiritual en el arte.** Tlahuapan: Premia, 1989.

KRAUSS, Rosalind. A escultura no campo ampliado. In: **Arte&Ensaio**, Rio de Janeiro,UFRJ, ano XV, n. 17, dez. 2009, Pp.128-137.

LANCRI, Jean. Colóquio sobre a Metodologia da Pesquisa em Artes Plásticas na Universidade. In: BRITES, Blanca; TESSLER, Elida (org.). **O Meio como Ponto Zero.** Metodologia da Pesquisa em Artes Plásticas. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2002, Pp.15-33.

LAURENT, Jullier; MARIE Michel. **Lendo as Imagens do Cinema.** São Paulo: Senac, 2009.

**Les Statues Meurent Aussi.** Direção: MARKER, Chris; RESNAIS, Alain. Documentário, 30 min., P/B, França: Revue Présence Africaine, 1953.

LICHTENSTEIN, Jacqueline. **A Cor Eloquente.** São Paulo: Siciliano, 1994.

LOUCKS, Donovan. **The H.P. Lovecraft Archive.** 1998–2016. Disponível em <[www.hplovecraft.com](http://www.hplovecraft.com)>, acesso em 30.set.2016.

**Luigi Serafini.** In: Ubu Web Visual Poetry. Disponível em <[www.ubu.com/vp/Serafini.html](http://www.ubu.com/vp/Serafini.html)>, acesso em 05.maio.2016.

MAGALHÃES, Henrique. **O Rebuliço Apaixonante dos Fanzines.** João Pessoa: Marca de Fantasia, 2014.

MANOSSO, Radamés. **Elementos da narrativa.** Disponível em <<http://radames.manosso.nom.br/linguagem/narratology/elementos-da-narrativa>>, acesso em 12.nov.2014.

MARAT, Marcelo. **A Palavra em Ação.** A arte de escrever roteiros para histórias em quadrinhos. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2006.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica.** Lisboa: Dinalivro, 2005.

McKEE, Robert. **Story:** substance, structure, style, and the principles of screenwriting. Nova Iorque: Harper-Collins Publishers, 1997.

MELLO, Christine. Arte nas Extremidades. In: MACHADO, Arlindo. **Made in Brasil.** Três Décadas de Vídeo Brasileiro. São Paulo: Iluminuras/Itaú Cultural, 2007. Pp.139-168.  
\_\_\_\_\_. **Extremidades do vídeo.** São Paulo: SENAC, 2008.

MICHAUD, Phillipe-Alain. **Aby Warburg e a Imagem em Movimento.** Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

MIGNOLO, Walter. **Local Histories/Global Designs:** Coloniality, Subaltern Knowledges and Border Thinking. Princeton: Princeton University Press, 2000.

**Missale Romanum** Ex Decreto Sacrosanti Concilii Tridentini. Turim, Itália: Casa Editrice Marietti, 1949.

**Monumento.** Dirigido por Gregório Graziosi. Brasil, 2012. Documentário, Preto e branco, 10 min. Disponível em <<http://youtu.be/Hj0YuHyu7a0>>, acesso em 27.mar.2016.

MOORE, Alan; McMANUS, Shawn; WOOD, Tatjana. Pog. In: MOORE, Alan. **A Saga do Monstro do Pântano.** Livro Dois. São Paulo: Panini, 2015.

MURRAY, Janet. A TV Digital e os formatos emergentes de Ciberdrama. In: **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**, São Paulo: Unesp, 2003, p.235-253.

**Museu**. Julio Plaza. Videopoema. São Paulo: PUC-SP, 1981. Disponível em <<http://youtu.be/flfzbo2TXGQ>>, acesso em 08.ago.2014.

**Nam June Paik**: Créateur de l'Art vidéo. Cahier de Seul, 2013. Disponível em: <<http://cahierdeseoul.com/nam-june-paik-art-video>>, acesso em: 16 dez.2014.

MARKER, Chris. **Les Statues Meurent Aussi**: Filmnotes at PFA. Disponível em <<http://chrismarker.org/les-statues-meurent-aussi/>>, acesso em 06.07.2016.

MOURA, Edgar Peixoto. **50 anos luz, câmera e ação**. São Paulo: Ed. SENAC, 2001.

NEYRAT, Cyril. Filmer des statues, sculpter un film. In: **Labyrinthe** atelier interdisciplinaire, Thèmes (n° 6), 2005, Pp.73-90. Disponível em <<http://labyrinthe.revues.org/450>>, acesso em 26.fev.2016.

**O Gabinete do Dr. Caligari** (restauração de 2014). Dirigido por Robert Wiene. Alemanha, 1920. Ficção, Preto e branco, 75 min. Alemanha: Kino Lorber, 2014.

ORTIZ-ECHAGÜE, Javier. Entre el Documento y el Misterio. Sobre la teoria cinematográfica de José Val Del

Omar. In: PUIG, Marta Torregrosa (org.). **Imaginar la Realidad**. Ensayos sobre la representación de la realidad em el cine, la televisión y los nuevos medios. Sevilla: Zamora, 2010.

PAIXÃO JR, Márcio Mário. **COMICZZZT! Rock e Quadrinhos: Possibilidades de Interface**. Goiânia: Contato Comunicação, 2015.

**Patricia Claro**. Formas de Água. Catálogo. Universidad de Concepción, jan-fev.2015. Disponível em <<http://patriciaclaro.com/wp/wp-content/uploads/2016/02/Formas-de-Agua.pdf>>, acesso em 02.mai.2016.

PINTO, Joaquim Pedro Marques. Les Statues Meurent Aussi: contribuição teórica para uma leitura pós-colonial. In: Buala.org, nov. 2015. Acesso em 07.jun.2017, disponível em <[www.buala.org/pt/afroscreen/les-statues-meurent-aussi-contribuicao-teorica-para-uma-leitura-pos-colonial](http://www.buala.org/pt/afroscreen/les-statues-meurent-aussi-contribuicao-teorica-para-uma-leitura-pos-colonial)>

PLAZA, Julio. **Videografia em Videotexto**. São Paulo: Hucitec, 1986. Disponível em <[http://monoskop.org/images/f/f5/Plaza\\_Julio\\_Videografia\\_em\\_videotexto.pdf](http://monoskop.org/images/f/f5/Plaza_Julio_Videografia_em_videotexto.pdf)>, acesso em 20.jul.2014.

PRESA, Carla Patrícia Magalhães. **Sinestesia na Arte**. Dissertação de Mestrado em Design Multimédia. Covilhã: Universidade da Beira Interior, 2008. Disponível em <<http://ubibliorum.ubi.pt/bitstream/10400.6/1446/1/Disserta>

[%C3%A7%C3%A3o\\_Sinestesia%20na%20Arte.pdf>](#), acesso em 24/maio/2017.

RANCIÈRE, Jacques. **A Partilha do Sensível**. Estética e política. São Paulo: Ed. 34, 2005.

REY, Sandra. **Da Prática à Teoria**: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em Poéticas Visuais. In: Porto Arte v.7 n.13. Porto Alegre, 1996. Pp.81-95.

SANTOS NETO, Elydio dos. **O que são histórias em quadrinhos poético-filosóficas?** Um olhar brasileiro. In: Revista Visualidades v.7 nº1. Goiânia: Editora da UFG, 2009. Pp.69-99.

SILVA, Nara Amélia Melo da. **Sobre um Céu Feito de Abismo**: Narrativas em Poéticas Visuais. 2009. 133f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Universidade Federal de Santa Maria, 2009.

SILVA, Salif. Do paradigma do olhar ao do tocar. O Devir Háptico na Criação Artística Contemporânea. **DeForma**, nº 3. Valência: Sendema, 2012. Pp.126-133.

SOUZA, Ana Guiomar Rêgo. O Pulsar Dionisíaco na Procissão do Fogaréu - Cidade de Goiás. In: Anais do **XXIII Simpósio Nacional de História**. ANPUH: Londrina, 2005. Disponível em: [\[content/uploads/mp/pdf/ANPUH.S23.0078.pdf>\]\(#\), acesso em 16.maio.2017.](http://anais.anpuh.org/wp-</a></p>
</div>
<div data-bbox=)

SPINOZA, Benedictus de. **Ética**. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o Tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

**The Future of Storytelling**. Madefire Motion Books. Disponível em [madefire.com](http://madefire.com)>, acesso em 16.set.2013.

VAL DEL OMAR, José. Cubismo Luminoso. In: **Filmespaña**, suplemento nº 3, 1961. Disponível em [www.valdelomar.com/cine3.php?lang=es&menu\\_act=5&ci ne1\\_cod=6&cine2\\_cod=15&cine3\\_codi=67](http://www.valdelomar.com/cine3.php?lang=es&menu_act=5&ci ne1_cod=6&cine2_cod=15&cine3_codi=67)>, acesso em 10.nov.2014.

\_\_\_\_\_. Teoria de la Visión Tactil. In: BURUAGA, Gonzalo Sáenz; VAL DEL OMAR, María José (org.). **Val del Omar sin fin**. Granada, Diputación de Granada, 1992. Pp.118-121.

**Watchmen Motion Comic**. DC Comics, Warner Bros Entertainment, 2009. Disponível em [watchmenmotioncomic.com](http://watchmenmotioncomic.com)>, acesso em 04.ago.2013.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema**. Nova Iorque: P. Dutton & Co. Inc., 1970.



**MAISON**  
du cinéma

arte e cultura  
**visual**  
programa de pós-graduação

**Fav**

FACULDADE DE ARTES VISUAIS



**FAPEG**

Fundação de Amparo à Pesquisa  
do Estado de Goiás